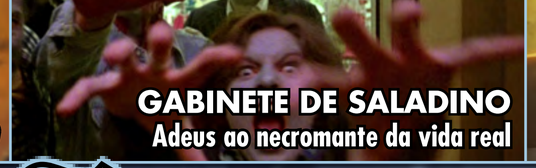
TOOLBOX
Como está seu vilão hoje?

CHEFE DE FASE
Aang e Korra (e Appa!) para *Tormenta RPG*



GABINETE DE SALADINO
Adeus ao necromante da vida real

DICAS DE MESTRE
A hora de abrir a mão com itens mágicos

A TRIBO
Um conto inédito de Leonel Caldela

BRASIL DRAGÃO

Uma prévia do próximo suplemento de *Guerra dos Tronos RPG*

CAVERNA DO SABER
BAGUNÇANDO SEUS PERSONAGENS

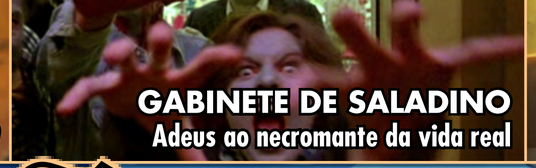
MESTRE DA MASMORRA
O MÉTODO BRAUNER DE PREPARAR AVENTURAS

RESENHAS
DEUSES AMERICANOS • PUBG • FUNDAÇÃO

A PATRULHA DA NOITE

TOOLBOX
Como está seu vilão hoje?

CHEFE DE FASE
Aang e Korra (e Appa!) para *Tormenta RPG*



GABINETE DE SALADINO
Adeus ao necromante da vida real

DICAS DE MESTRE
A hora de abrir a mão com itens mágicos

A PATRULHA DA NOITE
Preview com regras e ideias de aventura

BRASIL DRAGÃO

CAVERNA DO SABER
BAGUNÇANDO SEUS PERSONAGENS

MESTRE DA MASMORRA
O MÉTODO BRAUNER DE PREPARAR AVENTURAS

RESENHAS
DEUSES AMERICANOS • PUBG • FUNDAÇÃO

Leonel Caldela de volta ao mundo de Arton

CONTO INÉDITO: A TRIBO

ORGULHO

Tenho muito orgulho da *Dragão Brasil*.

Faz mais de vinte anos desde sua estreia. Quando concebida, chamava-se "RPGeral". O público nunca chegou a ver esse título — após conhecer a *Dragon Magazine*, revista oficial de *Dungeons & Dragons*, o dono da editora resolveu chamá-la assim. Na época, não era prática tão incomum no mercado editorial. A tão conhecida revista *Herói* também teve nome e tipografia inspirados na estrangeira *Hero Illustrated*.

Poucos meses mais tarde, com a chegada da *Dragon Magazine* oficial ao Brasil, "nossa Dragon" mudou de nome — atendendo a pedidos, e alguma ameaças. Para manter a similaridade, agora seria *Dragão Brasil*. No fim, talvez devêssemos agradecer: por muito pouco, esta revista esteve perto de ostentar um nome bem menos impressionante.

Éramos três redatores. Eu e dois amigos de meu primeiro grupo de RPG, Grahal Bennati e Roberto Moraes. Além de nossos nomes reais, também usávamos um ou dois pseudônimos cada um, para não parecer tão pouca gente. Seguiram outras carreiras. Então juntaram-se a mim Rogerio Saladino e J. M. Trevisan, hoje meus melhores amigos e parceiros no Trio Tormenta. Sem eles, jamais a *Dragão Brasil* teria sido tão duradoura e bem-sucedida. Eles e outros colegas e colaboradores, numerosos demais para listar aqui.

Ainda assim, fui o editor-chefe. Tinha o defeito de não delegar, centralizar a maior parte do trabalho, querer controlar todas as etapas. Tocava cada palavra, cada imagem. Cansativo. Tentativas de férias, todas frustradas.

Onze anos depois de nascer, após uma série de eventos infelizes, a *Dragão Brasil* se encerraria. Ganharia uma sucessora espiritual, a *DragonSlayer*. Cuidei dela em seus primeiros anos; mais tarde, seguiria em mãos muitos capazes. Mãos que vocês conhecem, pertencentes a Leonel Caldela, Gustavo Brauner e Guilherme Dei Svaldi. O novo Trio Tormenta.

Agora, você bem sabe, a *Dragão Brasil* está de volta. Eu tinha orgulho antes, mas agora tenho mais — porque, pela primeira vez, ela segue sem minha liderança. Claro, há Pergaminhos, Paladinos e Dicas de Mestre, mas agora sou simples conselheiro. Meu trabalho atual como roteirista não me permitiria comandar a revista. Pelo menos, não da única forma que conheço.

Porque não é uma hidra, nem Tiamat. É um dragão. Deve ter apenas uma cabeça.

José Mauro Trevisan, editor da *Dragão Brasil*. Obrigado pelo alívio do fardo. Obrigado por trazer a DB de volta. Obrigado, a você e aos Trios, por mantê-la interessante, relevante e viva.

Tenho muito orgulho.

PALADINO

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Alexandre "Lancaster" Soares, Álvaro "Jamil" Freitas, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Pedro Henrique Martins, Thiago Rosa "Shinken"

Arte: Eudetenis, Gabriela Marchioro, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Sandro "Zambi" Zamboni, Victor Bravo, Walter Pax

Quadrinho: Lobo Borges

Fundo de tela: Gabriela Marchioro

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Mais do que nunca, RPG é Hora de Aventura!

6 Pergaminhos dos Leitores
Antipaladino domina a seção de cartas!

10 Resenhas
Deuses Americanos, PUBG e *Fundação*.

14 Dicas de Mestre
Itens mágicos: dar ou não dar, eis a questão.

20 A Patrulha da Noite
Preview do próximo lançamento de *Guerra dos Tronos RPG*.

32 Toolbox
Chega de falar de heróis!

38 Gazeta do Reinado
Quem vai ter coragem de ir dormir depois dessa?

40 Voz do Sabre
Um aniversário a muito esperado.

42 Caverna do Saber
Já que é o que vocês querem, vamos apelar!

46 A Tribo
Senhoras e senhores, Leonel Caldela está de volta.

70 Mestre da Masmorra
Dicas de criação de aventuras nunca são demais.

76 Gabinete de Saladino
Ele morreu, mas seu legado é imorredouro. Literalmente.

80 Chefe de Fase
Na falta de um, *dois* avatares para *Tormenta RPG*.

88 A Ilha do Umbral de Fogo
Explosões vulcânicas na conclusão da aventura!

104 Tesouros Ancestrais
As Leis da Robótica para 3D&T.

108 Quadrinhos
Quem vigia os vigilantes... em Arton?

114 Amigos de Klunc
Mais que dois. Bem mais que dois!

120 Extras
Ainda não esquecemos. Mulher Maravilha para TRPG.

A CAPA

Uma dobradinha de **Gabriela Marchioro**, que na edição passada ilustrou os personagens do vindouro romance *A Joia da Alma*, aqui temos uma cena do conto inédito de **Leonel Caldela** que agracia as páginas desta edição.

Entre orcs e cavaleiros, onde reside a maldade?

Notícias do Bardo

Jogos para comprar, jogos para financiar e jogos de graça!

Que a Retropunk estava trazendo o RPG oficial de *Hora de Aventura* pro Brasil, antes mesmo de sair nos EUA, a gente já sabia.

Se prepare, porém, para a novidade mais matemática do ano: a pré-venda já está rolando **aqui**! Aventure-se pela terra de Ooo nesse jogo de aventuras para todas as idades.

Desenvolvido pela editora espanhola Nosolorol, a versão nacional foi traduzida por **Eva Andrade** (*Numenera*, *Sonhos Tortos*). O sistema de jogo é simples e ágil, feito para simular o clima maluco e livre do desenho, e utiliza dados de seis lados e cartas. Uma ótima opção para novatos começarem a se aventurar.

D&D digital

Antes de mais nada: não, ainda não existe nenhuma previsão de ver qualquer coisa de D&D em português. Porém, se você consegue se aventurar no idioma de Shakespeare, pode aproveitar o *D&D Beyond*. Esta ferramenta é a plataforma digital da Wizards of the Coast para o RPG mais famoso do mundo, já que eles se recusam a vender os livros digitais como praticamente todo mundo faz.

Beyond está em beta faz alguns meses, com o lançamento oficial anunciado para 15 de agosto. Inicialmente somente o material da SRD está disponível, mas depois do lançamento você poderá comprar livros adicionais com preços variando entre 25 dólares (para as aventuras) e 30 dólares para os demais itens. Tudo isso com limites da quantidade de personagens que você pode fazer e anúncios — somente com uma taxa mensal é possível usar o serviço sem intrusão.

Se você ainda está interessado, acesse o serviço **aqui**.

Um novo mundo de fantasia medieval

Está em desenvolvimento por parte de **Dinho Reis** o mundo de *Ligeia*, um novo RPG de fantasia medieval. Através do **Padrim**, ele busca apoio para continuar o desenvolvimento. O jogo será todo disponibilizado gratuitamente e já apresenta várias ideias bem interessantes, através de previews que podem ser acessados na página do financiamento.

A hora e a vez das sombras, meu chapa!

Já começou o financiamento coletivo de ***Shadowrun* no Catarse**, pela editora New Order. *Shadowrun* é um dos RPGs mais populares e queridos de todos, misturando o mundo visceral do cyberpunk oitentista inspirado por **William Gibson** com a fantasia medieval tolkeniana. É um mundo de samurais cromados, de elfos pistoleiros, de anões controladores de drones, de trolls artistas marciais. A arrecadação já passou de 50% e ainda falta mais de um mês para o fim da campanha. Descubra mais na **Shadowrun Brasil** ou na mesa **Almas Perdidas do Azecos**.

Você precisa ser mais baixo pra jogar

Quem não gosta de anões na fantasia medieval? Esses baixinhos parrudos vivem por aí afiando machados, contando moedas e bebendo quantidades prodigiosas de cerveja. Então se liga **nessa mesa** gravada, que só tem anões no grupo! No canal da **Ordem do Dado**, além dessas mesas, você encontra conteúdo diverso, indo de análises de cultura pop (e como encaixar elementos delas nas suas mesas de jogo) até dicas específicas sobre questões de jogo, passando por listas de curiosidades e recomendações. Tudo com o carisma do **Stephinha**, que vocês já devem conhecer dos tempos da Formação Fireball.

Promoções da Jambô

Enquanto você lê esta edição da Dragão Brasil, a Jambô está com diversas pré-vendas e promoções no site da Nerdz, sua loja parceira. Confira aí:

- **Pré-venda de Pátria**, primeiro romance de *Dungeons & Dragons*, com preço promocional e frete grátis;
- **Pré-venda de A Patrulha da Noite**, suplemento para *Guerra dos Tronos RPG*, com frete grátis no combo;
- **Pacote promocional de *Dragon Age RPG***, com todos os títulos da linha e preço lá embaixo.

Os sonhos mais tortos

O mundo acabou. Só que, dessa vez, ele não acabou todo de uma vez só. *Sonhos Tortos*, da Aster Editora, é um jogo sobre sobrevivência em grupo, gerenciamento de recursos e sobre o que acontece depois que o mundo acaba. Ele aborda esse momento pós-apocalíptico por um ponto de vista decididamente *queer*; é uma lente pouco aproveitada aplicada sobre um dos temas mais populares no RPG contemporâneo.

Escrito pela canadense **Avery Alder**, mesma autora de *Monsterhearts*, *Sonhos Tortos* está sendo disponibilizado **aqui** de forma 100% gratuita pela Aster.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

BWAHAH! Saudações coisa nenhuma, seus apoiadores da nem tão nova Dragão Brasil! Hoje é minha vez! O Antipaladino está no comando dos *Pergaminhos dos Leitores*! Sim, sim, vocês não imaginam as atrocidades que cometi para usurpar este posto! Não imaginam minha trama de traição, perfídia e...

— Isso mesmo, Anti! Fica cuidando de tudo por aí, enquanto eu e o Palada vamos maratonar a **Guilda do Macaco!**

— AAARRRGH! MALDIÇÃO, PALADINA! VOCÊ NÃO TINHA NADA QUE VOLTAR AQUI PRA DIZER ISSO!

— Não esquece de limpar a caixa de areia do grifo. Beijo, tchau!

— GRIFO? MAS QUE GRIFO?!

Além do Reinado

Salve, Paladino! Salve Paladina! Após a leitura da última edição da Dragão Brasil*, não pude deixar de ficar impressionado com o possível anúncio de um novo título* Tormenta RPG. *Um suplemento voltado para o Deserto da Perdição e além? Agora surgem as dúvidas...*

***1)** Teremos novas raças, classes e CdPs?*

***2)** Veremos a volta do Xerife de Azhger?*

***3)** Teremos exploração de tumbas e areias mágicas?*

***4)** Rolaria uma versão de conjuradores que utilizam o poder dos gênios?*

***5)** Esse suplemento cobrirá somente o Deserto da Perdão ou outras regiões também?*

***6)** Ele utilizará o sistema do TRPG ou a nova versão utilizada no* Império de Jade?

***7)** Teremos suplementos/livros básicos para outras regiões como Moreania?*

***8)** TRPG *terá uma nova atualização/revisão/versão após* Império de Jade*, para unificar as regras ou torná-la mais parecidas? Pessoalmente, considero a versão do* Império de Jade *sensacional!*

Ah... há tempos não vemos o Antipaladino! Por onde será que ele anda? Upou uns níveis? Já é épico? Viajou pelos Reinos dos Deuses? Bem que ele poderia aparecer em alguma edição...

Romullo

BWAHAHA! Pois cuidado com o que deseja, incauto Romullo! Sim, aqui estou, no comando dos Pergaminhos, para todo o sempre! Sou imortal, jamais nenhum deus ficará com minha alma! (Na real, acho que ninguém quer mesmo...)

1) Muito provavelmente.

2) O Xerife de Azgher é uma classe de prestígio vista no clássico acessório ***Piratas & Pistoleiros***, relacionada à cidade de Smokestone (que você sempre pode voltar a visitar no ***Manual do Malandro)***. É certo que será atualizada em futuro não muito distante, mas não em Além do Reinado, porque o Xerife não é encontrado em nenhuma das regiões abordadas nesse livro.

3) Sim. Bah! Como se fosse divertido ter areia entrando na armadura...

4) Já existe, no ***Manual das Raças***, uma classe de prestígio similar — o Mestre dos Desejos. Mas também é possível que tenhamos uma classe básica assim mais adiante.

5) Tudo isso ainda é segredo, mas ninguém me diz o que fazer, então vou contar! O futuro acessório ***Além do Reinado*** não vai tratar apenas do Deserto da Perdição, mas também de várias outras regiões além do Reinado de Arton. Quais? Não vou contar! Você não me diz o que fazer!

6) EEEEIII! Não venha fazer confusão! *Império de Jade* NÃO usará nenhum novo sistema, será 100% compatível com *Tormenta RPG*. Haverá, isso sim, melhorias, simplificações e regras diferentes para somar ao jogo clássico. E sim, o novo título sobre regiões além do Reinado vai usar as regras padrão.

7) Humpf! Um acessório sobre os Reinos de Moreania está literalmente pronto, mas forças ocultas impedem sua publicação ano após ano. Não olhem para mim, EU não sou o culpado desta vez!

8) Mas outra vez?! TRPG não terá nenhuma revisão/atualização no futuro próximo. Mas o livro básico vai ganhar, sim, uma reimpressão com uma ou duas surpresas...

Adorando a Revista

Saudações paladinos, ou seja lá quem está respondendo os pergaminhos. Estou adorando os caminhos que a revista tomou desde seu relançamento e gostaria de agradecer, principalmente, pelas colunas Voz do Sabre, Toolbox e Caverna do Saber. Sem mais delongas, vamos às perguntas e pedidos:

***1)** Em 3D&T a desvantagem Restrição de Poder funciona em relação a uma vantagem? A todas as vantagens? Ou desvantagens e características?*

***2)** Poderiam fazer uma matéria sobre como apresentar um cenário novo a iniciantes, sem pedir que leiam mais de 300 páginas durante a semana que antecede o jogo?*

***3)** Se Sszzaas é o Deus da Traição, quem seria burro o suficiente para ser clérigo dele, sabendo que será traído em um momento de necessidade?*

***4)** Teremos adaptação de* Castlevania?

Agradeço pela atenção, e nos vemos na estrada para a masmorra!

Sascha Borges Lucas

Bwaha! Bom saber disso, incauta Sascha! Pois até eu, que não gosto de nada, também gosto da nova *Dragão Brasil*!

1) Restrição de Poder afeta todas as suas vantagens, poderes, magias... enfim, tudo que gasta Pontos de Magia.

2) Ótima ideia! Ainda bem que EEEU pensei nisso! Bwahaha!

3) Né?! Esses tais ssaazit... sszzas... sszziat... esses manés se acham muito espertos, acham que podem enganar todo mundo! Talvez estejam tentando enganar seu próprio deus. Talvez pensem em tomar seu lugar. Bah, deviam é arrumar um deus com um nome mais fácil!

4) Pois tente nos impedir!

Duplamente Devotado

Tenho uma dúvida, se alguém puder me ajudar, agradeço. Tenho os talentos Sincretismo (Khalmyr e Thyatis) e Arma Divina Esporádica. O texto diz: "sempre que você acertar um ataque contra um alvo que não seja devoto de seu deus, role 1d4 juntamente com o dano da arma. Com um resultado 4, adicione 2d6 de dano ao seu ataque (você não adiciona dano com um resultado de 1 a 3). O tipo de dano depende de sua divindade".

Então, se acertar um golpe em um ser que não seja devoto de qualquer dos dois deuses, vou rolar 1d4 de dano sônico e mais 1d4 de dano por fogo?

Clauber Cavalcanti

Bah! Bobagem abismal, Clauber! Não basta ser puxa-saco de UM deus, e você ainda quer dois?! Duas vezes mais dor-de-cabeça, isso sim!

Sobre esses talentos do detestável ***Manual do Devoto***, a resposta é não. Arma Divina Esporádica oferece dano extra contra aqueles não devotos de *seu deus* (não "deuses"), de tipo que depende de *sua divindade* (não "divindades"). Portanto, só vale para o deus que você já seguia antes de adquirir o talento Sincretismo.

Sobre Sincretismo, para começar, ele só está disponível com aprovação do mestre. Além disso, de acordo com o mestre, o talento pode enganar os deuses apenas até certo ponto. Nesse caso, Sincretismo permite apenas escolher poderes concedidos de uma segunda divindade, mas não faz você ser considerado devoto dessa segunda entidade para nenhum outro propósito, como requisitos para classes de prestígio e outros. Os deuses de Arton são uns sujeitos bem ciumentos!

Bicicletas?!

Salve Paladina e Paladino. Aqui quem vos fala é Aldred C. Maedoc III, desta vez com uma perguntinha um tanto exótica. Podemos considerar que Arton tem qual nível tecnológico no geral? Considerando que cidades como Valkaria tenham um nível maior, podemos pensar que já existe a bicicleta? Ela não me parece ser um equipamento tão complexo de se produzir, mesmo para uma sociedade mágica e que não possui indústrias.

Bom, é isso. Bicicletas. Tenham um bom dia, um bom trabalho e até a próxima.

Aldred C. Maedoc III

Bicicletas?! BICICLETAS?! Justamente quando eu controlo os Pergaminhos, justamente quando minha sabedoria infinita está disponível para solucionar as grandes perguntas da vida, tempo e espaço... VOCÊ PERGUNTA SOBRE BICICLETAS?!

Cof, cof! Na verdade, os goblins de Valkaria inventaram algo parecido. A ideia não pegou no Reinado, muitos tombos e tal. Mas eu soube que alguns artífices de Nitamu-ra ficaram interessados. Levaram a técnica para sua terra natal, onde o engenho foi renomeado jitensha, é feito de bambu e vem se tornando muito popular como alternativa ao cavalo. Não esqueça de verificar no capítulo de Equipamentos em seu futuro *Império de Jade*.

(Eu não sei andar de bicicleta! Humpf!)

Mais Invasão

Olá, grande Palada! Matando a saudade de Vingadora Sagrada? Espero que sim!

Gostaria de saber se existe a possibilidade de real de vermos uma "atualização" do RPG Invasão. Já que Espada da Galáxia *foi relançado e tivemos algumas HQs do Cassaro lançadas no "mundo" do* Invasão*, poderíamos ter o RPG de volta, né? Quem sabe usando a Licença Aberta D20 e tal. Será que rola? ;)*

Rafael Lima

Bwahaha! Sim, Rafael, o romance de ficção científica ***Espada da Galáxia*** foi mesmo relançado, revisado, ampliado e turbinado. Também tivemos as HQs ***Projeto Ayla*** e ***P•-Soldier,*** ambas sediadas no mesmo universo.

Para quem não sabe, *Invasão* foi um antigo RPG de conspiração extraterreste estilo *Arquivos-X*. Teve trocentas reedições e adaptações, inclusive o antigo acessório *U.F.O.Team* para 3D&T. Se voltará? Com algum novo sistema de regras? Cof, cof! Não posso contar, uns caras de preto mandaram dizer que não há notícias a respeito.

(Mas espera aí... EU também sou um cara de preto, pitombas!)

5D&T?

Olá paladinos e paladinas que há tanto tempo combatem nossas dúvidas e mau humor. Estou adorando essa nova fase da revista! Não só porque as matérias continuam de altíssima qualidade, mas também porque odeio ter que me deslocar e comprar papel para poder consumir seu conteúdo.

Tenho algumas perguntas sobre o sistema mais antigo da casa:

1) *No* ***Manual do Defensor 3D&T*** *existe a opção de testes alternativos de Perícia, somando uma Característica ao resultado do dado para atingir o número-alvo de uma tarefa (fácil = 6, médio = 10, difícil = 14). Ter a Perícia concede +4 no teste.*

Mas um personagem sem a Perícia e H4 (quase o máximo que um personagem recém-criado pode ter) precisaria rolar 6 para uma tarefa média. Usando a regra padrão, esse mesmo personagem teria 50% de chance de sucesso (H4–1=3). Não seria melhor revisar um pouco esses números?

2) *Eu queria usar uma regra semelhante para testes de características. Por enquanto eu e meu grupo usamos 7 como valor padrão: se com H1 o personagem precisava tirar 1 no dado agora ele precisa tirar 6, com H2 ele precisava tirar 1 ou 2 agora precisa tirar 5 ou 6. Vocês recomendariam alguma outra maneira?*

3) *Quais os próximos suplementos de 3D&T a ser lançados?*

4) *Existem planos pra uma nova edição de 3D&T? Talvez um 5D&T, uma vez que muitos RPGs clássicos estão em 5ª Edição, além do próprio* Street Fighter 5?

Matheus Ulisses Xenofonte, Recife/PE

Bah! O que tem de errado com mau humor?! Nada como viver de mal com a vida, reclamar de tudo e culpar os outros por seus problemas. Muita gente é assim, vá olhar os comentários nos portais de notícias!

1) Os números estão corretos, Matheus. O objetivo desta regra alternativa é tornar testes de Perícias mais desafiadores e realistas; na vida real, ser muito inteligente (mas NÃO treinado em Ciências) não torna você capaz de inventar uma nave espacial.

2) Seu método parece bom! Se faz sentido para você e os outros jogadores, isso é tudo que importa.

3) O próximo título 3D&T será o *Manual dos Monstros*. Fique atento!

4) 3D&T não vai ganhar uma nova edição tão cedo, não há motivo para isso. Ele ainda funciona! Além disso, 3D&T Alpha tem sido muito enriquecido, recebendo cada vez mais acessórios e cenários; mudar suas regras seria como jogar tudo isso fora.

E querem saber? Não vou mais ficar aqui! Eu também quero assistir à Guilda do Macaco! Ouvi dizer que os heróis nem são grande coisa, mas os vilões são MUITO apelões! De repente eu descubro uma dica ou duas!

LENDAS LENDÁRIAS

Brigada Muito Ligeira

Estava mestrando a aventura de Brigada Ligeira Estelar *da DB 119, quando os personagens lutam com os primeiros mercenários e quase morrem. O mentalista do grupo chama seu mecha, aponta a arma para os mercenários que estão em combate corpo-a-corpo com um dos outros jogadores e atira.*

— Role a força de ataque — digo.

— Rolei 12 — o mentalista.

— Então vamos rolar a força de defesa de todos que estão corpo-a-corpo. Quem tirar menor, leva o tiro.

O mercenário 1 rola FD 11. O mercenário 2, também.

O outro jogador rola FD 12.

— Então — eu digo — o tiro pega em um mercenário e explode o outro!

Drakhyros, mestre de jogadores de Nimb

Melhores Momentos

Em uma aventura de Tormenta RPG*, os jogadores estão auxiliando um forte do Exército do Reinado contra um exército de goblinoides. Para tal, resolvem roubar um suprimento de armas dos goblinoides. Seguem cenas diversas da missão:*

— SOBREVIVAM! — Rael, feiticeiro humano, avisando seus companheiros APÓS lançar um cone de fogo que atinge amigos e inimigos.

— Então eu me visto de goblin e espero a carruagem de inimigos sozinho no meio da estrada — Tintin, halfling ladrão em um momento de temeridade.

— Eu acho que você devia ficar nua, para tentar distrair os inimigos — Tintim, tentando convencer a companheira Ivy a virar isca na emboscada à caravana inimiga.

— NOOOOOO! — um momento de intensa interpretação de Rael, quando o amigo TinTim despencava da janela de uma torre para a morte certa.

Paulo Vinicius Ribeiro e Silva

• • • • • • • • • • •

Jogando O Chamado de Cthulhu*, um jogador quer tentar abrir uma porta trancada com uma faca enquanto um wendigo está vindo. A rolagem resulta em 1, que é um sucesso decisivo. Então o jogador bate a mão na mesa e grita, eufórico:*

— EU ABRI A PORTA COM O PINTO!

Erick Bhönn, professor de Medicina e sobrevivente

• • • • • • • • • • •

Após saquear.. aham, "explorar" uma antiga mina de ouro de anões, abandonada há séculos, o grupo é atacado por um imenso guardião golem.

— LADRÕES! — O gigante acusa.

— Mas isto não tem mais dono! — argumenta o mago/clérigo, com todo o ouro na própria mochila de carga. — Os anões estão todos mortos!

— LADRÕES E ASSASSINOS!

Os Troublemakers

DEUSES AMERICANOS

O quando de nossas vidas está nas mãos dos deuses?

Um presidiário, prestes a sair da cadeia, recebe a notícia que sua esposa morreu num estranho acidente automobilístico, e sua saída é antecipada.

Na volta para a cidade natal, ele conhece um estranho chamado Mr. Wednesday (**Ian MacShane**, incrível no papel), que lhe oferece um trabalho simples e com um bom pagamento: acompanhá-lo e ajudá-lo em uma longa viagem pelos Estados Unidos, servindo como ajudante, motorista e guarda-costas.

Assim começa a sequência de acontecimentos bizarros que faz o incrédulo Shadow Moon (o ex-detento) repensar o que é real e o que é imaginário, o que são as crenças e os deuses, e o que acontece com um deus quando é ele esquecido.

Adaptação do primeiro e mais emblemático romance de **Neil Gaiman**, a série *Deuses Americanos* (*American Gods*) é, provavelmente, uma das versões mais fiéis de seu trabalho. Tão fiel, que, em vários momentos, é totalmente diferente do livro.

O produtor e responsável pela versão, **Bryan Fuller**, que também produziu as séries *Hannibal, Pushing Daisies* e *Dead Like Me*, conseguiu traduzir completamente o estilo da obra original para o formato televisivo. Aliás, não deve haver um produtor mais adequado para adaptar um livro de Gaiman. Em todas as séries de Fuller há um quê de sonho ou pesadelo, um toque surreal com visual deslumbrante e, em alguns casos, cruel. A melhor descrição para as séries de Fuller é, sem dúvida, onírica.

Em *Deuses Americanos* (o livro), Gaiman mostra o destino de divindades de diversas mitologias antigas na América e o confronto com novos deuses — os alvos de culto da era moderna, como a Mídia, a Tecnologia e outros.

A série começa a recontar essa história nos oito episódios da primeira temporada (a segunda já foi confirmada). Muita coisa que funciona maravilhosamente bem no livro de Gaiman foi adequada para o meio televisivo. Fuller chegou até a colocar um personagem que não está no livro! Mas tudo isso com a assistência de perto do pai da história.

A série é um respiro de criatividade e bem diferente do padrão de séries americanas, com câmeras estranhas e estruturas não convencionais, elipses incomuns e interlúdios insólitos. Fuller (e Green e Gaiman) não se importa em mostrar o que as séries mais convencionais temem, seja sexo, violência ou temas pesados. Temos uma deusa do sexo que consome seus parceiros durante o coito, uma morta-viva que rasga pessoas ao meio, trabalhadores sacrificados numa fábrica de armas para manter seu deus e várias versões de Jesus (Jesuses?) para cada crença e etnia que adotou a fé cristã. Não é o tipo de série que agrada todo mundo, nem vai se tornar a mania do momento, mas com certeza é uma das mais belas e impressionantes da temporada.

Deuses Americanos é transmitida pelo canal americano Starz e está disponível também no serviço de streaming Amazon Prime.

ROGERIO SALADINO

BATTLEGROUNDS

O que você levaria para uma ilha deserta?

Eu não sei se o inferno existe, mas se for real, deve ser muito parecido com o lobby pré-jogo de Playerunknown's Battlegrounds (ou PUBG, pra simplificar).

Cerca de cem personagens com roupas variadas, correndo entre destroços de um avião numa ilha, socando e atirando uns nos outros enquanto gritam ofensas machistas, sexistas ou simplesmente urram para o nada. Nada disso vale. O jogo não começou ainda. Não à toa, uma das principais recomendações é colocar o áudio dos outros jogadores no mudo assim que possível.

Mania entre os streamers atualmente e disponível em acesso antecipado no *Steam*, *PUBG*, como é tendência há muitos anos, surgiu como Mod (uma modificação feita por fãs) de um outro jogo de tiro, *ARMA 3*, antes de virar modo de jogo oficial de mais outro, *H1Z1*. Insatisfeito com o resultado, o criador (o **Playerunknown** do título), resolveu criar seu próprio projeto.

A premissa vem de *Battle Royale*: cem jogadores entram em um avião e devem pular de para-quedas numa ilha abandonada, completamente desarmados. Uma vez lá, é preciso correr atrás de equipamentos (aleatoriamente espalhados nos prédios locais) o mais rápido possível. A falta de agilidade na busca ou o azar de não encontrar nada de útil na primeira ou segunda tentativas podem significar a diferença entre ser caça ou presa. Rifles, pistolas, capacetes, coletes e até uma frigideira fazem parte do repertório. A visão é em terceira pessoa (com opção de primeira pessoa na hora de mirar).

A ideia, claro, é vagar pelo mapa enorme exterminando seus oponentes. Há três modos: solo, dupla e esquadrão. Um contador atualiza o número de sobreviventes constantemente e o objetivo é ser o último da lista. Mas, como diria o lendário vendedor de coisas inúteis da TV, não é só isso.

De tempos em tempos, a área de jogo é reduzida: um círculo de energia demarca a nova área e você tem um tempo limite para chegar até lá. Fique de fora e sua energia começa a diminuir vertiginosamente. Descolar um dos vários veículos largados na ilha ajuda, mas a concorrência é grande. Como se não bastasse, áreas aleatórias representadas por um círculo vermelho sofrem bombardeios mortais de vez em quando.

Com tanto a se considerar, *PUBG* acaba exigindo bastante no quesito estratégia. Vale a pena manobrar para cair numa área com mais prédios (e mais equipamentos) mesmo com vários outros jogadores fazendo o mesmo? E atirar naquele cara distante, correndo o risco de errar e chamar a atenção para si? Ao ouvir tiros ao longe, é melhor se esgueirar e seguir em frente ou aguardar o resultado de tocaia para exterminar quem sobrar, correndo o risco de ficar de fora do próximo círculo? A tensão é palpável e uma das coisas mais legais do jogo.

Ganhar é bem difícil, mas você é recompensado com pontos de acordo com a sua colocação e pode investi-los em pacotes de itens cosméticos, como roupas estilosas. Morra jovem, deixe um cadáver bonito para trás.

J.M, TREVISAN

FUNDAÇÃO

Asimov e a maior aventura da humanidade

Escrito por Isaac Asimov, um dos maiores nomes da história da ficção científica, *Fundação* é o primeiro livro de uma trilogia de sete volumes (hein? calma, já explico). Relata a história da Fundação, uma organização dedicada a preservar o conhecimento da humanidade.

A trama se passa num futuro longínquo, no qual a humanidade dominou as estrelas e ergueu um poderoso Império Galáctico. Nesse cenário, um matemático chamado Hari Seldon desenvolve a psicohistória, uma ciência capaz de prever o futuro, mas apenas na escala de civilizações inteiras. Usando sua teoria, Seldon descobre que o Império está em decadência. Para piorar, após a queda, um período sombrio de 30 mil anos se seguiria, durante o qual a humanidade reverteria à barbárie e à violência. Seldon então cria uma instituição dedicada a preservar o conhecimento, num planeta remoto e desabitado chamado Terminus. Essa Fundação não impediria a queda do Império — já era tarde demais para isso — mas reduziria a era de caos decorrente para "apenas" mil anos.

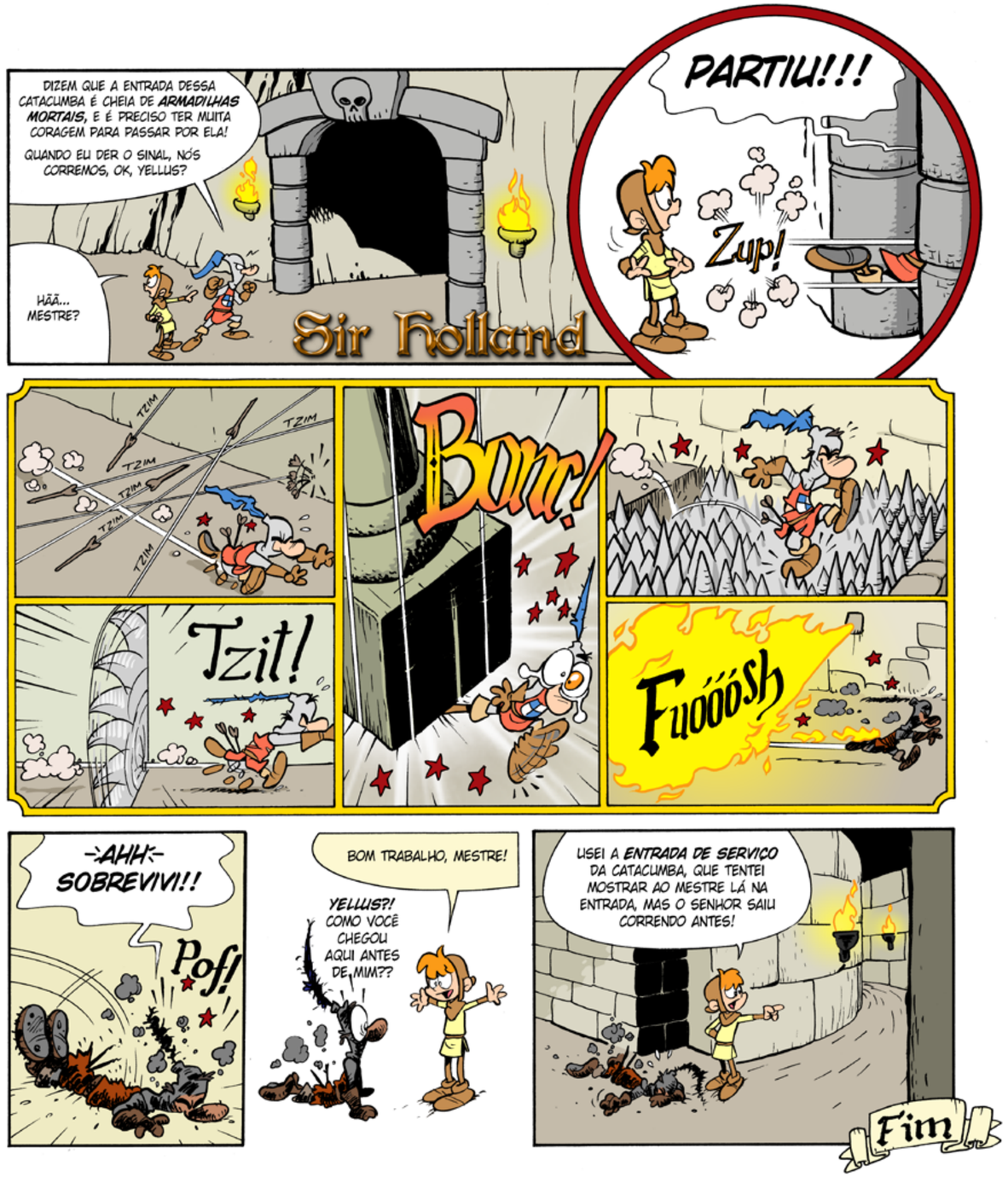
O livro começa com Hari Seldon manipulando a política na capital imperial, Trantor, no centro da galáxia, para criar a Fundação. A partir daí, a história segue em Terminus, com personagens variados lutando para proteger a organização. Cada capítulo traz um salto temporal de algumas décadas, fazendo com que os personagens sejam sempre diferentes (ou quase sempre; um deles é o protagonista de dois capítulos , aparecendo jovem no primeiro e já velho no segundo). Dessa forma, o verdadeiro protagonista acaba sendo a própria Fundação. É uma estrutura um pouco estranha, e decorre do livro não ser um romance, mas sim uma coletânea de cinco contos. Mas assim que o leitor se acostuma, tudo fica muito interessante.

O livro tem apenas dois problemas. O primeiro é que praticamente não há personagens femininas, defeito comum na ficção cientifica dos anos 1940 (época em que os contos foram escritos). O segundo é que algumas tecnologias descritas soam datadas hoje, algo natural e passável.

Um bônus: o cenário e as histórias são extremamente RPGísticos. As tramas envolvem coisas como evitar que planetas agressivos invadam Terminus para roubar a tecnologia da Fundação, ou viagens espaciais em busca de recursos necessários para os cientistas. Em outras palavras, quase tudo de *Fundação* é facilmente adaptável para uma campanha. O livro inclusive é uma ótima referência para **Brigada Ligeira Estelar**.

Ah, sim... *Fundação* foi publicado como livro pela primeira vez em 1951, seguido por *Fundação e Império*, de 1952, e *Segunda Fundação*, de 1953. Os três formaram a *Trilogia da Fundação*. Entretanto, trinta anos depois, Asimov revisitou o universo e escreveu mais quatro livros. Com isso, o nome *Trilogia da Fundação* foi substituído por *Série da Fundação*. Mas eu ainda prefiro dizer "trilogia de sete livros".

GUILHERME DEI SVALDI



DICAS DE MESTRE

TESOUROS MÁGICOS

O momento certo para premiar com itens encantados

Há pouco mais de um ano, teve início o mais divertido projeto de *Tormenta*. Pelo menos, o mais divertido para NÓS.

A **Guilda do Macaco** é uma campanha de *Tormenta RPG* reunindo os seis autores originais do jogo: J.M.Trevisan, Rogerio Saladino e eu, Marcelo Cassaro, o Trio Tormenta Clássico; e Leonel Caldela, Gustavo Brauner e Guilherme Dei Svaldi, o Trio Tormenta Ultimate. Jogamos a cada duas semanas, nas noites de terça, com variações ocasionais. Diferente de uma campanha normal, reunindo amigos à volta da mesa e rolando dados plásticos, a Guilda é uma campanha online — jogamos diante de nossos PCs por webcam e fones. Não poderia ser diferente, com os jogadores morando em estados e até países diferentes.

Melhor ainda, nossas sessões de jogo são abertas ao público. Você pode acompanhá-las ao vivo pelo serviço **Twitch**, no canal da **Dragão Brasil** — com direito a participar no bate-papo em tempo real, comentar o jogo, votar em enquetes, ou ajudar seus personagens favoritos com Pontos de Ação. Ou pode assistir mais tarde, no **canal da Jambô Editora** no **YouTube**, onde todos os capítulos estão disponíveis. Mais detalhes sobre a Guilda e seus personagens podem ser vistos na *Dragão Brasil 114*.

Entre rolagens críticas, rolagens desastrosas, e os personagens mortos do Gustavo, nossa campanha tem algo em comum com *todas* as outras campanhas de RPG em *todo* o mundo: *os jogadores sempre querem itens mais mágicos*. Pode conferir, aconteceu em quase todos os capítulos da Guilda. Sempre lembramos como nosso mestre Guilherme é um mão-de-vaca;jogamos do 1° ao 8° nível e ganhamos apenas *dois* itens encantados. Não mais que dois!

Claro, sempre reclamamos e sempre vamos reclamar — é uma tradição sagrada. Mas a grande (e triste) verdade é que nosso mestre tem razão. Por vários motivos.

Árvore de Natal

Itens mágicos devem ser uma das mais fortes características de *Dungeons & Dragons* e os jogos que inspirou, incluindo *Tormenta*. Pense em *Caverna do Dragão*, a animação clássica baseada em D&D. As armas mágicas eram os "superpoderes" dos protagonistas; sem elas, eram só crianças normais. Toda a trama envolvia o vilão Vingador sempre tentando obter as armas e usar seu poder contra o maior inimigo, o dragão Tiamat.

Difícil pensar em um herói de fantasia sem um artefato mágico marcante. Bilbo Bolseiro, de *O Hobbit*, tem um *anel da invisibilidade*, mais tarde promovido a artefato maligno supremo em *O Senhor dos Anéis*. O elfo negro Drizzit Do Urden, do cenário *Forgotten Realms* (a **Trilogia do Elfo Negro** está chegando ao Brasil!), tem suas cimitarras. Harry Potter tem sua varinha. Kratos tem as Lâminas do Caos. Isso sem mencionar toda uma tradição de heróis com espadas mágicas, de He-Man a Lion-o, passando por Rei Arthur, Blackstar, She-Ra, os Cavaleiros Jedi (*são* espadas mágicas, sim!) e outros.

Assim, o primeiro RPG do mundo também adotou itens mágicos como forma de recompensar e evoluir seus heróis. E isso acabou tornando-se um problema. Em suas versões mais atuais, um personagem de D&D *sem* equipamento mágico próprio fica 20-25% mais fraco que a média. O próprio jogo já considera que cada personagem tem um conjunto de itens equilibrados, melhorando suas habilidades mais importantes. O que devia ser um tesouro incrível, empolgante, virou um acessório padrão. Isso ficou conhecido como o "efeito árvore de natal" — personagens tão cheios de penduricalhos mágicos que, em separado, pouco importam. Aquela emoção de encontrar uma *espada +1*, perdida.

Vimos esse problema muito cedo quando começamos a desenvolver *Tormenta*. Logo em suas primeiras versões, usando sistemas de regras variados, o mundo de Arton era descrito como escasso

em artefatos mágicos — não que fossem inexistentes, eram apenas mais raros e difíceis de obter. Listamos razões numerosas, desde vilões acumuladores de tesouros encantados, até uma Academia Arcana desaprovando a fabricação de tais objetos por desestimular a própria prática de magia. (Dizem as más línguas, também, que Arton é pobre em itens mágicos porque meu personagem Klunc o Bárbaro sai quebrando as armas mágicas dos inimigos...)

Além disso, em *Tormenta*, a quantidade máxima de itens que se pode usar é mais limitada. Todas as armas que puder empunhar, e mais quatro itens entre armaduras, escudos e acessórios. Isso assegura que, mesmo em uma campanha premiada com muito tesouro mágico, cada personagem vai manter apenas as melhores peças.

Para equilibrar, personagens de *Tormenta* são ligeiramente mais fortes que o padrão — aquele 20-25% que faltava. Não precisam realmente de tais itens. Assim, quando surgem no caminho, isso acaba se tornando um evento muito mais marcante. Impossível esquecer quando o cavaleiro Lothar Algherulff, personagem do Leonel, conquistou sua *espada baronial* — arma que fica mais poderosa quando empunhada por um cavaleiro de Khalmyr. Bem como quando, após uma luta (bem) difícil contra o Coronel Reggar Wortric (veja-o no *Manual do Combate*), Klunc ficou com sua excelente e muito estimada *armadura completa de adamante +2*. Klunc feliz!

Sorte e Destino

O que é raro, é valioso. Itens mágicos raros são mais valiosos, mais vibrantes quando conquistados. Itens mágicos comuns e frequentes são corriqueiros, não empolgam. É como em *Os Incríveis*: se todos no mundo são especiais, então ninguém é.

Por isso, a decisão de colocar um item no caminho dos jogadores deve ser bem ponderada. Pergunte-se: eles *precisam* de um novo item mágico? Onde é o ponto fraco do grupo? Há um conjurador que tenta apoiar os companheiros com suas magias, mas acaba caindo ao primeiro golpe? Há um ladrão excelente com fechaduras, mas pouco efetivo em combate? Há um bárbaro imenso e burro que acaba atraindo todos os ataques e sofrendo toneladas de dano? Procure escolher um item que realmente aproveitem.

Implausível? Forçada de barra? Claro, se itens mágicos são encontrados por acaso, faria pouco sentido achar apenas o item certo na hora certa. Mas lembre-se, existe destino. Existem deuses guiando os acontecimentos, torcendo sorte e azar, tornando as coisas interessantes. Um paladino encontrando uma *espada anti-criatura (espíritos)* em um baú, durante uma caçada a demônios, é coincidência demais; mas receber essa mesma espada das mãos de sua própria deusa, em um momento de grande necessidade, não é. Em mundos de fantasia, um item encantado obtido no exato instante em que é mais necessário está longe de ser algo impossível.

Com itens mágicos mais escassos, consegui-los acaba se tornando uma motivação mais forte. Achar uma *espada +2* casualmente em meio ao tesouro do dragão é comum e chato. Mas ouvir uma lenda sobre um lendário matador de dragões, cuja espada repousa em uma masmorra remota... nesse caso, os jogadores sairiam em busca da mesmíssima *espada +2*, tornando sua conquista muito mais recompensadora.

Itens mágicos não deveriam ser apenas números. Invente histórias para cada um eles — sendo poucos, isso fica mais fácil. Não economize na descrição. "Você percebe formas belas e sinuosas na madeira, lembrando corpos entrelaçados de fadas, ninfas e gênios. Todas as figuras seguram pequenas orbes coloridas, que você reconhece como as seis cores sagradas de Wynna, Deusa da Magia. As pequenas criaturas parecem suplicantes, como se pedindo socorro para seu antigo mestre". Nada mal para descrever um *cajado de encantamento*.

Itens podem, sim, estar destinados a seus portadores. Podem levar a novas histórias. Após alguns níveis combatendo goblinoides, tentando alcançar os líderes da Aliança Negra, um bardo pode procurá-lo com uma história sobre uma lendária flecha de fogo capaz de matar o General Bugbear. Um ladrão experiente pode encontrar uma *garrafa da fumaça eterna* com seu nome gravado, feita por um clérigo de Hyninn a quem você agora deve um favor. A feiticeira elfa acaba obtendo uma *vassoura voadora* de sua mãe, que espera uma visita sua no reino de Wynlla.

Em resumo: torne itens mágicos raros e especiais. Veja-os como oportunidades, como instrumentos para boas histórias. Não ceda às reclamações dos jogadores.

(Mas, na Guilda do Macaco, vamos continuar a reclamar.)

PALADINO

Itens Detalhados

Durante os últimos anos de ***Dungeons & Dragons 3ª Edição***, itens mágicos passaram a ser apresentados de forma mais detalhada, incluindo testes para determinar sua história e modo de usar. Chegamos a usar esse mesmo formato umas poucas vezes, como no antigo acessório ***Área de Tormenta***. Talvez você queira experimentá-lo, adaptando itens já existentes ou inventando novos.

O seguinte item apareceu originalmente em *Área de Tormenta*. Ele utiliza antigas regras para fabricação de itens mágicos, agora disponíveis no **Manual do Arcano**.

Vingadora de Arton

Esta espada apropriada para atacar aberrações malignas vem se tornando a arma favorita por cada vez mais Desafiadores da Tormenta, especialmente paladinos.

Conhecimento (arcano, religião ou Tormenta, CD 15): a *vingadora de Arton* começou a ser forjada logo após a descoberta do aço-rubi e a revelação da verdadeira natureza dos lefeu como aberrações. Existem peças em vários pontos do Reinado, mas só podem ser adquiridas com certa facilidade no bairro de Mucro, em Vectora.

Descrição: a *vingadora de Arton*, assim como a maior parte das armas feitas de aço-rubi, tem uma lâmina que lembra vidro avermelhado, com a dureza do aço. O cabo e bainha muitas vezes trazem imagens ligadas ao culto de Khalmyr, embora também existam versões com gravuras de Valkaria, Tenebra, Azgher e Thyatis.

Efeito: a *vingadora de Arton* é uma *espada longa de aço rubi sagrada, anti-lefeu +2*. Usada contra os lefeu, ela se torna uma *espada longa +4* e causa impressionantes +4d6 pontos de dano (+2d6 contra lefeu, +2d6 contra criaturas malignas). Feita de aço-rubi, ignora a redução de dano lefeu e não é afetada pela magia débil em áreas de Tormenta.

Aura poderosa. Criar Armaduras e Armas Mágicas, *destruição sagrada*, *invocar criaturas I*; Preço 53.315 PO; Custo 28.315 PO + 2.000 XP.

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

A Patrulha da Noite

Novas regras e aventuras
neste preview exclusivo para
Guerra dos Tronos RPG

O inverno chegou. E com ele, o frio, o gelo e coisas ainda piores. Entre os terrores do Norte Distante e o povo dos Sete Reinos, resta apenas uma ordem negligenciada e esquecida, mas cujos irmãos mantêm seu posto, prontos e esperando. Quando os tambores rufarem, a Patrulha da Noite se manterá firme... Ou cairá tentando.

***A Patrulha da Noite* é o mais novo suplemento de *Guerra dos Tronos RPG*, o RPG oficial de *As Crônicas de Gelo e Fogo* e da série *Game of Thrones*.**

O livro traz informações sobre a Muralha, o Norte Distante, os selvagens e, claro, sobre a própria Patrulha da Noite. Para jogadores, traz novas opções para personagens que sejam membros da ordem ou que venham do Povo Livre. Para o narrador, traz ideias de aventuras, segredos do cenário e, claro, fichas de vários PNs, de membros da ordem, de selvagens e até mesmo dos Outros.

A seguir, fique com um *preview* exclusivo do livro. Além de um pouco sobre a história da Patrulha, há novas regras, úteis para jogadores de *Guerra dos Tronos RPG*, e ideias de aventura, que por sua vez podem ser facilmente usadas em qualquer campanha de fantasia.

HISTÓRIA DA PATRULHA DA NOITE

A irmandade de negro é definida por suas tradições e moldada por sua história. Novos recrutas aprendem sobre seu passado assim como aprendem esgrima e arquearia, mas alguns eventos — como Machado Louco matando seus Irmãos Juramentados, ou a horripilante história do Cozinheiro Ratazana — são contadas para todas as crianças ao norte do Tridente como avisos para mantê-las comportadas.

A história da Patrulha da Noite está presente em cada pedra da Muralha e de seus fortes, desde o dia de sua fundação. A irmandade fez seus primeiros juramentos ao fim da Longa Noite, quando os Outros invadiram Westeros. Quando os Caminhantes Brancos foram derrotados e forçados de volta para o Norte Distante, Bran, o Construtor — o primeiro Rei do Norte — construiu a Muralha e criou a Irmandade Juramentada da Patrulha da Noite para guarnecê-la e manter o resto de Westeros segura.

O mais antigo e maior dos castelos ao logo da Muralha, o condenado Castelo Noite, foi construído ao mesmo tempo que a Muralha e abrigou os primeiros irmãos. Para permitir incursões ao Norte Distante, uma árvore mística anciã foi colocada na Muralha durante a construção do Forte Noite. Conhecido como Portão Negro, o bosque encantado só dava passagem para um irmão que recitasse o juramente em frente da árvore mística.

Para ajudar a manter a Patrulha, Rei Brandon (tradicionalmente Bran, o Construtor, mas é possível que tenha sido outro Rei do Norte de nome Brandon) deu todas as terras até vinte e cinco léguas ao sul da Muralha para a irmandade. Conhecida como O Presente, esta extensão se tornou uma rede de fazendas e torres de vigia que pouco a pouco foram caindo em desuso pela falta de irmãos para cuidar delas.

De acordo com a lenda, foi o 13º Lorde Comandante de Patrulha da Noite que cedeu à tentação e se tornou o Rei da Noite. Com a ajuda de uma mulher selvagem e feitiçaria negra, ele dominou as mentes dos Irmão Juramentados e os transformou em seu exército pessoal. Na primeira grande aliança com os povos livres, o Rei do Norte uniu forças com Joramun, o Rei-além-da-Muralha, para derrotar este inimigo em comum e restaurar a honra da irmandade de negro.

Quando ele foi destruído e seus aposentos foram revistados, se descobriu que ele estava mancomunado com os Outros e fazendo sacrifícios para eles. Por este enorme pecado, seu nome foi apagado dos registros e ele é conhecido apenas pela alcunha dada a ele.

A primeira grande investida dos selvagens às terras ao sul da Muralha aconteceu quando Gendel e Gorne, irmãos que dividiam a coroa de Rei-além-da-Muralha, invadiram usando túneis sob a Muralha. Os irmãos da Patrulha da Noite e as forças do Rei do Norte conseguiram derrotar os selvagens, mas apenas o corpo de Gorne foi recuperado. De acordo com a lenda, Gendel se perdeu nos túneis enquanto tentava escapar para o norte e nunca mais conseguiu sair. Ele vagou cada vez mais fundo e as lendas dos selvagens dizem que seus descendentes ainda perambulam nas profundezas tentando encontrar um caminho até a luz.

Os Outros: o verdadeiro inimigo atrás da Muralha

Os Stark salvaram a Patrulha dela mesmo 600 anos antes da Rebelião do Rei Robert. Por razões esquecidas pela história, os comandantes do Portão da Neve e do Forte Noite declararam guerra entre si. Um conflito sangrento teve início entre os dois castelos, e irmão assassinou irmão ao longo da Muralha. Quando o Lorde Comandante foi até eles para tentar acalmar a situação, os dois rivais conspiraram juntos para tentar assassiná-lo. No fim, o Rei do Norte levou seu exército até a Muralha e acabou com a rebelião para trazer a paz de volta à Muralha.

Durante o reinado de Rei Jaehaerys, o Conciliador, a Patrulha viveu seu período de maio expansão. Depois de viajar até a Muralha em seu dragão, Asa Prateada, a Boa Rainha Alysanne se encantou com os homens que protegiam o reino. Ela convenceu seu marido a expandir o Presente em outras vinte e cinco léguas, e declarou que as aldeias e castelos dentro do Novo Presente (como acabou sendo chamado) pagassem seus impostos diretamente à Patrulha da Noite, na forma de bens e serviços.

Um corvo desertor

Ainda sob influência de Alysanne, o Forte Noite foi finalmente abandonado, e seus fantasmas e maldições trancados para sempre. A rainha decretou que o castelo de Lago Profundo fosse construído para substituir o Forte Noite. Alysanne também deixou sua marca na Muralha: em honra de sua visita e para declarar sua lealdade à ela, o castelo de Portão da Neve foi renomeado para Portão da Rainha. Em sua homenagem, a torre onde ela dormiu teve suas ameias pintadas de dourado para parecer uma coroa.

Este foi um período de fartura para a Patrulha da Noite; eles tinham homens suficientes para guarnecer todos os dezessete castelos ao longo da Muralha que ainda não haviam sido abandonados, e os meios para manter estes números. A Patrulha nuca mais voltaria a ver glória tão grande, à medida que assentamentos no Novo Presente foram diminuindo e as pessoas se mudaram mais para o sul, levando seus recursos com elas.

Uma das forças motrizes desta migração para o sul foi o aumento de saques cada vez mais audaciosos por parte dos selvagens. Estes saques chegaram em seu auge sob a vigia do Lorde Comandante Jack "Dorminhoco", cujo comportamento relaxado permitiu que o Rei-além-da-Muralha Raymun Barba-Vermelha passasse pela Muralha e liderasse um exército invasor para invadir o Norte. As forças combinadas de Winterfell (sob Lorde William Stark) e dos Umber de Último Lar conseguiram derrotar a horda invasora e a fazer retroceder. Esta foi a última vez que a Muralha foi penetrada por selvagens, apesar do fortalecimento de Mance Rayder e do enfraquecimento da Patrulha da Noite possam significar uma nova invasão.

O reino de Rei Aegon V, conhecido como o Improvável, testemunhou duas grandes mudanças para a Patrulha. Primeiro, Meistre Aemon—que ainda é o Meistre do Castelo Negro—veio até a Muralha abandonando qualquer direito que vinha com seu nome de família. Segundo, o Grande Bastardo Brynden Rios, chamado de Corvo de Sangue, se juntou à irmandade e se tornou seu Lorde Comandante. Corvo de Sangue foi o último Targaryen a empunhar a lâmina valyriana *Irmã Negra*, e se acredita que ela ainda esteja escondida em algum lugar na Muralha, junto com seu estimado arco feito da madeira de uma árvore mística.

Assim como durante a Conquista de Aegon 300 anos antes, a Patrulha ficou fora da Rebelião do Rei Robert, apesar de a irmandade ter membros em famílias dos dois lados do conflito em seus números. Como consequência da subida ao trono de Rei Robert, uma nova leva de cavaleiros e nobres engordou os números da Patrulha da Noite, mas ainda assim ela não chegou a um terço do tamanho que tinha durante seu auge.

A história da Patrulha da Noite não estaria completa se também não incluíssemos seus grandes fracassos. Dos 997 Lordes Comandantes, incluindo o atual Lorde Jeor Mormont, somente seis deles trouxeram tanta desonra aos seus postos que acabaram sendo depostos. Além do Rei da Noite, também houve Rodrik Sílex. Insatisfeito com sua posição como Lorde Comandante, ele estendeu sua influência para o norte e tentou se tornar Rei-além-da-Muralha também. Lorde Comandante Runcel Torre-Alta fez a primeira e única tentativa de tornar sua posição hereditária, e declarou seu filho bastardo como próximo Lorde Comandante, quando ambos foram depostos pelos irmãos. Robin Colina, Marq Rakenfell "Louco" e Tristan Mudd pensaram que poderiam tomar terras ao sul do Presente, e foram todos considerados traidores da Patrulha e de Westeros.

Lendas da Patrulha da Noite

Parte da história da irmandade vive nas fábulas que as babás contam e recontam por gerações, até o ponto em que não se sabe mais onde termina a verdade e começa lenda. A maioria destas histórias revolvem em torno do Forte Noite, que tem um lugar de destaque nos pesadelos do povo do norte desde a ascensão do Rei da Noite. A seguir estão alguns desses contos.

O Cozinheiro Ratazana

A história mais famosa é a do Cozinheiro Ratazana. De acordo com a lenda, este irmão anônimo hospedou um rei ândalo que lhe havia prejudicado. Durante sua visita, os filhos do rei foram mortos e destrinchados, e a carne deles foi servida para o rei como recheio de um pastelão. Por esta violação horrenda dos direitos de um hóspede, os deuses o puniram, transformando-o em uma ratazana que se banqueteia de suas próprias crias.

Machado Louco

Outro irmão cujo nome foi esquecido há tempos é o assassino conhecido como Machado Louco. Enlouquecido por sua estadia na Muralha, ele se esgueirou descalço pelos salões do Forte Noite e assassinou seus Irmãos Juramentados enquanto dormiam.

Os 79 Sentinelas

A história dos 79 Sentinelas, também conhecida como dos 79 Desertores, também envolve o Forte Noite. Um grupo de irmãos abandonou seus postos e fugiu para o sul. Como um deles era parente de Lorde Ryswell, eles procuraram refúgio com ele. Em vez de lhes dar abrigo, Lorde Ryswell os entregou para a Patrulha da Noite e os desertores foram levados de volta para o Forte Noite e selados no gelo da Muralha para que nunca mais abandonassem seus postos. Quando envelheceu, o próprio Lorde Ryswell se juntou à Patrulha para fazer parte desta vigília eterna. Se acredita que os fantasmas destes homens assombram o Forte Noite até hoje.

Novos Benefícios

Amante Selvagem

Você tem uma amante entre o Povo Livre, e não se importa com as consequências.

Você se apaixonou por alguém do Povo Livre. Ela fala em seu favor em seu clã. Receba os efeitos do benefício Favorito dos Selvagens quando estiver interagindo com o clã de sua amante. Além disso, você pode se abrigar com o clã dela.

Se suas escapadas forem descobertas pela Patrulha, você seria acusado de abandonar seus votos, e suspeito de traição. Se isto acontecer, ou se sua amante morrer, você perde este benefício e o Ponto de Destino investido nele.

Engenheiro de Defesas

Exige Conhecimento 3, Guerra 4

Seu conhecimento sobre estruturas de defesa é inigualável.

Você sabe projetar castelos e muralhas. Sua Casa diminui o tempo de construção de Posses de Defesa em 20%. Além disso, você pode melhorar o bônus de defesa de estruturas e comunidades.

Melhorar uma estrutura exige dez trabalhadores e uma hora por ponto de bônus de Defesa que a estrutura oferece para unidades, de acordo com as regras de Guerra (veja *Guerra dos Tronos RPG*). No fim do período, faça um teste de Guerra com dificuldade **Desafiadora (9)**.

Melhorar as defesas de uma comunidade é mais fácil, mas mais demorado. Exige dez trabalhadores e um dia por ponto de bônus de Defesa que a comunidade oferece. No fim do período, faça um teste **Rotineiro (6)** de Guerra.

Para cada grau de sucesso no teste, aumente o bônus de Defesa concedido pela estrutura em 1. O bônus final não pode ser maior que o dobro do original.

Favorito dos Selvagens

Os povos livres aprenderam a confiar em você e respeitá-lo.

Por alguma razão (que deve ser estabelecida por você e pelo narrador), você adquiriu uma reputação boa entre os Povos Livres além da Muralha. Quando estiver interagindo com selvagens, você recebe +1B em testes de Persuasão.

Longe dos Olhos mas não do Coração

Apesar de seus votos, você ainda mantém contato com sua família e elas ainda se comunicam com você.

Sua família não esqueceu você, mesmo que você esteja na Muralha. Eles encontram formas de lhe enviar pacotes caso você precise de algo. Isto pode incluir moedas, suprimentos, ou apenas cartas com notícias sobre os Sete Reinos.

Uma vez por dia, seu personagem recebe +1B num teste se for lembrado de casa. De que forma a situação está ligada ao seu lar deve ser descrita pelo jogador.

"Escute as minhas palavras e testemunhem os meus votos. A noite chega, e agora começa minha vigia. Não terminará até a minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou minha vida e a minha honra à Patrulha da Noite. Por esta noite, e por todas as noites que estão por vir."

Ideias de Aventuras

A seguir estão duas ideias de aventuras envolvendo a Patrulha da Noite.

A Cura para os Males

O meistre é uma parte inestimável da Patrulha da Noite. Historiador, curandeiro, conselheiro e professor, ele se comunica com o mundo exterior, mantém os arquivos para o futuro e trata os feridos e enfermos. Quando um meistre fica doente, porém, quem cuida dele?

Meistre Aemon está doente. Talvez seja apenas a idade avançada, mas talvez seja alguma enfermidade. Ninguém na Patrulha da Noite conseguiu curá-lo. Corvos foram mandados para Winterfell, e Lorde Eddard atendeu ao pedido de ajuda mandando Meistre Luwin até a Muralha. A Patrulha deve escoltar o meistre dentro do Presente, já que os homens de Winterfell só o levarão até a fronteira.

Preparando o Cenário

O Lorde Comandante mandou uma patrulha para encontrar Meistre Luwin no Último Rio e escoltá-lo até a Muralha, e depois de volta até Winterfell, uma vez que Meistre Aemon tenha se recuperado.

Objetivo

Encontrar Meistre Luwin e escoltá-lo em segurança até a Muralha.

O Que se Sabe

Meistre Luwin sairá acompanhado por cinco guardas de Winterfell. Serão três dias em marcha lenta entre Último Rio e a Muralha. É provável que Meistre Aemon consiga aguentar este tempo, mas qualquer atraso pode ser arriscado para o meistre. Luwin e seus guardas esperam um número equivalente de homens vindos da Muralha para garantir sua segurança. Mesmo que viajar pela estrada real seja seguro, nenhuma jornada é livre de incidentes. Esta não deve ser uma missão difícil.

Terreno

A estrada real é bem pavimentada, mesmo que no norte qualquer estrada seja mais difícil de atravessar que no sul. A Casa Stark faz um bom trabalho de manutenção, e há muitos poucos obstáculos na estrada que atrasem uma viagem.

Quando se aproxima do Último Rio, a estrada faz uma curva em torno das colinas do sudeste através da ponta leste da Floresta dos Lobos.

O Que Não se Sabe

Um grupo de bandidos se escondeu na Floresta dos Lobos, e há alguns meses vem atacando fazendas isoladas e viajantes que passam pela região. Seu líder é um homem chamado Kuhl, um cavaleiro da Casa Karstark renegado.

O grupo lento com o qual Meistre Luwin viaja tem sido facilmente espreitado pelos bandidos que se escondem na floresta. Eles não querem atacar homens de Winterfell se não for necessário, pois não desejam provocar Lorde Eddard ainda — mas o Meistre de Winterfell renderia um resgate gordo. Quando a Patrulha da Noite assumir a escolta de Meistre Luwin, os bandidos podem atacar sabendo que levaria dias até que alguém da Muralha ou de Winterfell perceba o que aconteceu e venha em seu encalço.

Oposição

Há dez bandidos (veja a página 268 de GdTRPG). O objetivo deles é capturar Meistre Luwin e ferir ou matar os PJs para evitar serem seguidos facilmente. Kuhl sabe como Lorde Stark pensa, e prefere evitar mortes, mas nem todos os bandidos entendem como funciona o senso de justiça do lorde.

Kuhl é preconceituoso em relação aos irmãos de negro, considerando-os inferiores devido às suas origens e posição atual. Ele acredita que a vantagem numérica lhe concederá a vitória. Ele é arrogante, mas se assustaria com uma demonstração de força. Se a diferença numérica cair par um bandido para um irmão, eles desistirão de seu plano e fugirão.

Resoluções Possíveis

Se os irmãos conseguirem derrotar Kuhl e capturá-lo, eles descobrem sua história sem dificuldade. Meistre Luwin também pode reconhecê-lo dos tempos em que servia a Casa Karstark. Lorde Karstark ficará feliz em oferecer uma generosa recompensa em dinheiro por Kuhl, ou uma dúzia de homens como recrutas para a Patrulha da Noite, o que o Lorde Comandante preferir. Ele pretende enforcar o homem por ter quebrado seus votos. Neste caso, ironicamente, Kuhl tentará vestir negro em uma tentativa desesperada de evitar sua execução.

Estatísticas

Kuhl, Cavaleiro Bandido

O cavaleiro renegado conseguiu um posto servindo a Casa Karstark. Um homem gananciosо e invejoso, se cansou de ver aqueles acima dele vivendo ricamente, enquanto ele comia e vivia de segunda mão. Então, abandonou seus votos e fugiu para a Floresta dos Lobos, onde formou seu grupo de bandoleiros. Durante uma batalha, Kuhl permanece montado com escudo e lança o máximo que puder; no chão, luta empunhando um enorme montante que carrega em suas costas, abrindo mão de defesa em troca de poder de ataque.

Kuhl: Atletismo 4 (Força 2B), Guerra 3, Lidar com Animais 3 (Cavalgar 1B), Luta 5 (Lâminas Longas 2B, Lanças 2B), Percepção 3, Pontaria 3, Status 1, Vigor 4. Defesa em Combate 9, Saúde 12, Defesa em Intriga 7, Compostura 6.

Equipamento: montante (ataque 5D+2B, dano 9), lança de guerra (ataque 5D+1B, dano 9), brigantina (VA 8, PA –4, volume 3), escudo grande, corcel com cota de malha.

Na Trilha do Sangue

As terras ao norte da Muralha são consideradas selvagens para os padrões de Westeros, tanto em termos de civilização humana quanto pelas criaturas que habitam suas matas. Apesar da Muralha manter a maiorias das criaturas fora dos Sete Reinos, alguns animais mais determinados acabam achando um jeito de passar por ela, até mais frequentemente do que homens. O juramento da Patrulha da Noite começa na Muralha, mas também se estende para o Presente. Se as vidas dos homens e mulheres que vivem à sombra da Muralha for ameaçada, a Patrulha da Noite partirá em sua defesa.

Preparando o Cenário

Quando um mensageiro de um povoado próximo vem até a Muralha procurando a ajuda de um curandeiro da Patrulha da Noite, os ferimentos que ele vai tratar indicam a presença de lobos atrozes ao sul da Muralha. Um lenhador da aldeia também está desaparecido e o povo do local diz que tem ouvido uivos durante a noite.

Objetivo

Uma alcateia de lobos atrozes (veja página 272 de GdTRPG) conseguiu passar pela Muralha e está aterrorizando o Presente. Os patrulheiros precisam lidar com esta ameaça. Eles também devem investigar de que forma estes animais atravessaram a Muralha.

O Que se Sabe

Retornar ao local do ataque revela uma cena sangrenta. Um teste bem-sucedido de Sobrevivência indica o rastro de dois a três lobos. As pegadas levam até uma fazenda solitária na beira da mata; o local fica a pelo menos três quilômetros de qualquer outro assentamento.

A porta e as janelas do casebre têm marcas profundas de garras, como se os animais estivessem tentando entrar, e há manchas de sangue nos marcos da porta e no chão em volta. A porta foi claramente derrubada de fora para dentro.

Os lobos atrozes transformaram a casa da fazenda em sua toca, e os restos de dois adultos podem ser encontrados do lado de dentro. Há quatro lobos habitando o local, mas dois deles estão fora, caçando.

Terreno

O Presente é composto basicamente de fazendas. Ainda existe alguma mata esparsa onde os lobos podem se esconder, mas não muita.

- **Rastrear:** rastrear os lobos funciona de acordo com as regras descritas para e especialização *Rastrear*. Houve chuva leve recentemente e a terra é rígida.

O Que Não se Sabe

Os lobos atrozes fizeram sua toca em uma caverna próxima à Muralha, e esta caverna levava para um antigo túnel sob a Muralha. Um deslizamento fechou a entrada da caverna com os lobos dentro e eles passaram dias vagando, até que saíram do outro lado da Muralha. Se o grupo tentar seguir os rastros dos animais até lá, eles encontrarão o túnel, parcialmente natural e parcialmente construído, que leva para o Norte Distante.

Oposição

Os lobos estão famintos, desorientados e nervosos. Se não forem capturados ou mortos, ainda há entre eles um casal capaz de se reproduzir que poderia reestabelecer a presença de lobos atrozes no Presente. Não há adversários humanos nesta aventura. Enquanto a alcateia não for detida, dia sim, dia não, um novo animal ou pessoa aparecerá morta.

Resoluções Possíveis

É mais provável que os animais sejam mortos, mas é possível que alguém queira capturar um ou mais deles, seja pra reprodução ou para treiná-los. Testes de Lidar com Animais tem modificador de –1, dadas as circunstâncias. Provavelmente, a melhor forma de se capturar estes animais seja com alguma armadilha — carne com algum sonífero ou um buraco escondido. Seja como for, os lobos devem ser detidos antes que causem mais danos ou possam se estabelecer no Presente.

MANUAL DE VILANIA

Em todas as colunas de dicas para mestres, truques de escrita e outros conselhos para RPGistas e autores novatos, um tema deve ser o campeão de repetições: como criar vilões.

Você pode achar que isso é um exagero. Afinal, o que mais há para ser dito sobre esses caras que servem para causar dano nos personagens jogadores e colocar os protagonistas no moedor de carne? Mas existe uma razão bem simples para tantas colunas e tantos conselhos sobre criação de vilões: eles são importantes.

Enquanto o protagonista é nosso avatar na história, o personagem que acompanhamos e com quem empatizamos, o vilão é aquele que odiamos, quem nos faz temer pelo protagonista e seu sucesso. Quase toda a ficção ocidental é baseada no conflito de heróis contra vilões, em várias formas. E, embora seja possível criar boas histórias sem vilões, o vilão personifica tudo que vai contra os protagonistas, colocando em palavras e ações as ameaças contra o "nosso lado".

Então aqui vai a versão **Toolbox** da clássica coluna sobre como criar vilões. Coloquem seu capacete de Darth Vader, leitores, porque hoje vamos aprender a ser maus!

Todos tremerão ao ouvir meu nome!

Podem existir tantos tipos de vilão quanto existem histórias — e aqui não estamos apenas falando de histórias de fantasia ou aventura. Mas, para começar a criar nosso cara mau, vamos dividi-los em duas categorias bem amplas: **vilões todo-poderosos** e **vilões humanos**.

Vilões todo-poderosos são entidades, deuses, criaturas e até mesmo pessoas que são *tão* poderosos e distantes dos heróis que não pode haver qualquer tipo de interação significativa entre eles. O Grande Cthulhu é um vilão todo-poderoso, assim como Sauron ou os Lordes da Tormenta. Na verdade, pode haver vilões todo-poderosos que não sejam extradimensionais ou mesmo fantásticos de qualquer forma. Digamos que a sua história trata de uma mulher humilde tentando mudar a lei de seu país, enquanto o presidente faz negociações com grandes empresários e lobistas para mudar a lei para outro lado — um lado que iria prejudicar nossa heroína. O presidente é apenas um humano, mas está tão acima da protagonista em termos de poder que é um vilão todo-poderoso.

O que define um vilão todo-poderoso é a distância do herói e a impossibilidade de relação próxima entre os dois. O vilão todo-poderoso é uma força da natureza, algo tão imenso que desafiá-lo parece idiotice para qualquer pessoa razoável. Isso diminui o impacto emocional por um lado: herói e vilão nunca vão realmente se odiar; nunca vão conversar, trocar farpas ou fazer ameaças um ao outro. Por outro lado, a busca desesperada para impedir ou reverter um mal imensurável é uma história clássica. *O Senhor dos Anéis* perdura para sempre como uma história definitiva de aventura, entre outras coisas, porque apresenta o conflito entre um hobbit (a criatura mais humilde da Terra-Média) e uma entidade essencialmente imortal. Se Gandalf fosse o protagonista, poderíamos ter boas cenas, mas a força da história iria se diluir. Ao criar um vilão todo-poderoso, a intenção deve ser gerar desespero no herói — e no público. Coloque seus heróis cheios de falhas e vulnerabilidades contra algo que mal pode ser compreendido, e veja o heroísmo ficar evidente. O vilão todo-poderoso domina a vida do herói, mas o herói nem mesmo é notado pelo vilão. Suas motivações são incompreensíveis, ou talvez ele nem tenha motivações. Muitas vezes, o vilão é uma ameaça apenas por existir.

Já um vilão humano é aquele que o herói conhece, com quem pode falar, que enfrenta o herói várias vezes ao longo da história. Ao contrário do que ocorre com o vilão todo-poderoso, o vilão humano *pode* ser derrotado, e talvez até perca algumas lutas/conflitos ao longo da narrativa. Seu poder real (ou o fato de ele ser humano ou qualquer outra coisa) não importa: ele está próximo ao herói, está ciente de que o herói está tentando impedi-lo. O vilão humano tem motivações compreensíveis. O herói as conhece e pode pensar nelas, tentar apelar para o lado, bem, humano do vilão humano. Darth Vader, Voldemort, o Coringa, Crânio Negro e inúmeros outros são vilões humanos. Você compreende o que eles querem, por que eles se tornaram o que são e quais são seus planos. Eles criam rivalidades intensas com os heróis — pode haver muitos momentos tensos na narrativa, mas quando herói e vilão humano se encontram, temos certeza de que vai ser uma batalha ferrenha!

O vilão humano ressalta o heroísmo do protagonista ao apresentar um espelho distorcido dele mesmo. Os melhores vilões humanos têm alguma relação muito íntima com o protagonista ou são algum tipo de "versão maligna" dele. Voldemort era um aluno de Hogwarts, muito promissor e independente, assim como Harry Potter. Darth Vader era o pai de Luke, um grande Jedi que caiu em desgraça, assim como seu filho pode cair também. O Coringa é um psicopata frenético e cheio de humor sinistro, enquanto Batman é um psicopata sério e sisudo. Para criar um bom vilão humano, pense em tudo que seu protagonista é, e reverta cada traço, mantendo só alguns em comum. O herói (e o público) deve se sentir realmente mal ao ser confrontado com alguém tão oposto a ele.

Enquanto a força do vilão todo-poderoso é mostrar um mal que aparentemente não pode ser vencido, a força do vilão humano é mostrar como o protagonista também poderia ser um vilão se algo desse errado. O herói que enfrenta um vilão todo-poderoso é motivado por esperança e força de vontade à toda prova. O herói que enfrenta um vilão humano é motivado por rivalidade, entendimento de seus planos e talvez até por ódio. Ou ainda por uma vontade de redimir o vilão.

Seja como for, o vilão tem duas funções principais: ameaçar o modo de vida do herói e ressaltar o heroísmo dele.

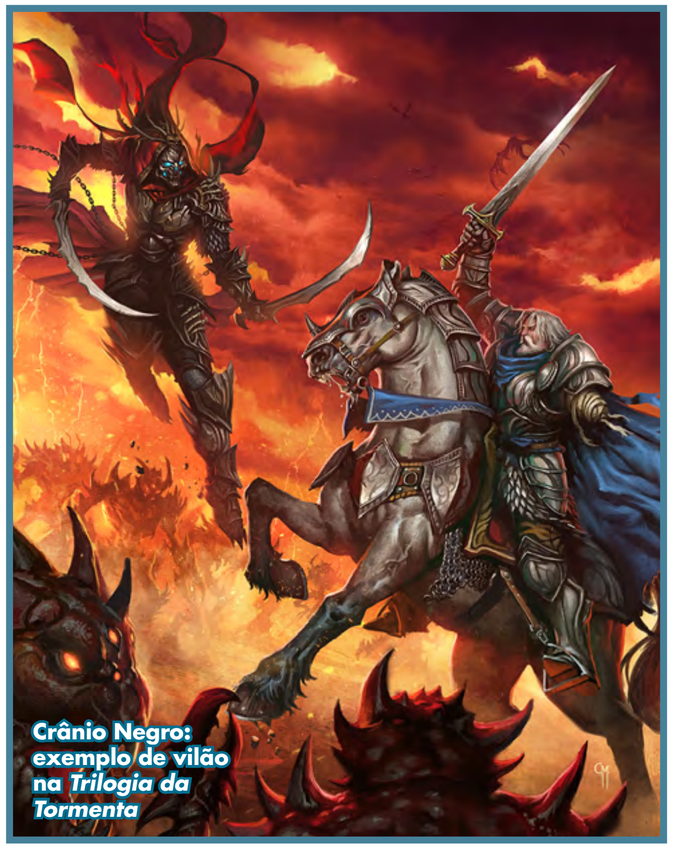
Ninguém sabe pelo que eu passei!

Você decidiu como vai ser seu vilão? Ótimo. Agora você precisa arranjar uma boa razão para ele ser mau. E prepare-se: é mais difícil justificar um vilão do que um herói!

Muitas histórias têm apenas um antagonista, alguém que se opõe aos objetivos dos protagonistas, mas que não é mau, não deve ser odiado. Não é disso que estamos falando aqui — queremos um *vilão,* alguém que realmente vai ser a personificação do que existe de ruim no universo da história, do pior que pode acontecer com os heróis e do lado mais sombrio de nós mesmos. E, para alguém se tornar isso, são necessárias situações bem extremas.

Você pode se safar dizendo que vilões todo-poderosos simplesmente nasceram/foram criados assim, ou que sempre existiram assim. Isso gera outros problemas: seus objetivos podem ficar incertos, mas já vamos falar disso. No caso de vilões humanos, pense que eles estarão muitas vezes saindo do convívio normal da sociedade ao se tornar malfeitores. Seus atos vão torná-lo odiado, temido e evitado pela maior parte das pessoas. Quem quer isso? Por que alguém seria assim?

Sem entrar em psicologismos baratos, podemos fazer uma enorme generalização e dizer que, na vida real, as pessoas cometem atos "maus" porque foram colocadas em uma posição na qual eles não parecem tão ruins assim. Alguém pode usar de violência porque é o último recurso disponível. Alguém pode oprimir os outros porque foi criado na riqueza e poder, e não consegue ver como isso é errado. Em suma, para ser um vilão, alguém (na vida real, no RPG ou na ficção) precisa ter um ponto de vista distorcido do que é "correto".



Crânio Negro: exemplo de vilão na *Trilogia da Tormenta*

Muitas vezes, a história do vilão é trágica. Ele perdeu tudo, foi injustiçado de inúmeras maneiras e abandonou completamente o respeito pelo que a sociedade considera certo. Um ótimo exemplo é Darth Vader (por piores que sejam os filmes que expliquem sua origem...). O vilão de *Star Wars* viu os Jedi virarem as costas para sua mãe, dizerem-lhe para reprimir seus sentimentos e serem inúteis para salvar a mulher que ele amava. Em suma, ele passou a ver a sociedade na qual ele estava inserido como corrupta e incapaz de atender a suas necessidades. Enquanto isso, Palpatine apresentava-lhe o que parecia ser uma solução. Fazia sentido que ele rejeitasse os Jedi e a República como um todo. Crânio Negro também é um exemplo disso (sem spoilers, não se preocupe!). Depois do que aconteceu a ele, o vilão não tinha opções a não ser ficar à parte do resto de Arton e servir aos lefeu.

Outra situação que deixa alguém sem opções a não ser a vilania é a loucura. Aí entram o Coringa e Hannibal Lecter (assim como diversos *serial killers*). Dizer que o vilão "é louco" é um atalho para explicar tudo que é inexplicável em seu comportamento. Por que ele mata? Por que não tem família ou amigos? Por que dedica sua vida a tornar outras pessoas miseráveis? Ora, porque é louco, é claro! O vilão louco é um bom recurso, mas precisa ser usado com cuidado. Primeiro, porque é muito fácil cair no clichê do maníaco que passa o tempo todo gargalhando e pulando por aí. Segundo, porque em geral seu vilão *vai* ser comparado com o Coringa ou com algum *serial killer*, já que há muitos arquétipos fortes de vilões assim. Terceiro, porque usar um vilão louco suscita alguns questionamentos: se o herói matá-lo, isso é certo? Ele não deveria receber tratamento em vez da morte? Para usar um vilão louco, torne seus atos realmente terríveis (para que o público não empatize demais com ele) e faça-o aparecer pouco. A loucura mete medo porque é incompreensível. Se você entender demais um vilão louco, ele vai começar a parecer digno de pena ou apenas "um cara que gosta de ser mau".

Por último, o vilão que não consegue agir de outro jeito porque foi criado com valores diferentes. Esse é talvez o vilão mais saboroso de se lidar. Ele pode ser uma criatura que não compartilha da nossa moralidade (como um dragão) ou apenas alguém de uma sociedade (ou parte da sociedade) diferente. Digamos que o seu vilão é o mais novo rei de uma longa linhagem de monarcas tiranos. Ele manda executar camponeses inocentes, cobra impostos abusivos e declara guerras injustas contra outros reinos. Mas, de acordo com seus próprios valores, ele está certo! Afinal, ele aprendeu com seus pais, avós e antepassados que um rei precisa ser duro com rebeldes, manter os cofres do reino cheios e se impor contra potenciais inimigos estrangeiros. Este tipo de vilão tem seu próprio código moral. E, ao contrário do vilão louco, ele fica melhor quanto mais o acompanhamos, quanto melhor entendemos seu jeito de pensar.

Você deve dar ao vilão, qualquer que ele seja, motivações sólidas. Deve fazer com que o público empatize com ele, ou ele será apenas uma caricatura, um inimigo de desenho animado que só serve para apanhar dos heróis. Contudo, é útil deixar alguns furos em sua motivação. Se você criar uma série de circunstâncias que realmente levariam *qualquer um* a fazer o que o vilão fez/faz, corre o risco de fazer com que o público torça mais para o vilão do que para o herói. E, embora todos gostemos de bons vilões, não torcer para o herói afasta o público da história. Você pode até entender que Darth Vader renegue os Jedi, mas *nada* justifica matar crianças.

Em geral, ao dar uma motivação sólida ao vilão, você também deve dar a ele uma grande falha de personalidade. Ele pode ser arrogante demais para pedir ajuda, ou apressado demais para esperar, ou desconfiado demais para aceitar qualquer apoio. Ou seja, diante de circunstâncias ruins, o vilão deixou seu traço de personalidade levá-lo ao caminho da vilania. Isso é uma mistura bem equilibrada de justificativa da vilania e reprovação pelos atos do vilão. Melhor ainda se essa característica de personalidade também estiver presente no herói, talvez de uma forma mais amena.

O que vamos fazer hoje?

Tentar conquistar o mundo, é claro!

Isso, ou alguma variação, é o objetivo de boa parte dos vilões. Se você quer um bom vilão, deve dar a ele um bom objetivo, ou ele só vai ficar parado, esperando que os heróis venham arrebentar sua fuça.

Vilões todo-poderosos em geral precisam de objetivos grandiosos como esse: conquistar o mundo, destruir o universo, aniquilar a raça humana... Eles estão tão acima das pessoas comuns que qualquer coisa menor do que isso não vai sequer passar por sua cabeça. Vilões humanos podem ter esses objetivos megalomaníacos, mas funcionam melhor com metas mais realistas. Eles podem querer matar uma pessoa específica, destruir um artefato ou até mesmo ascender à divindade.

Seja como for, em geral objetivos grandiosos demais são uma má ideia. Além de ser um clichê há décadas, o vilão que quer conquistar/destruir o mundo dificilmente vai ter sucesso. Porque, se o mundo for conquistado ou destruído, a história acaba! É claro que, racionalmente, sabemos que em geral o vilão não triunfa no final, mas parte de nós suspende esse cinismo ao consumir histórias nas quais os planos do vilão parecem razoáveis. Tente dar ao seu vilão um objetivo que tenha algum tipo de meio termo. Talvez ele não consiga ascender à divindade, mas pode se tornar imortal. Talvez ele não consiga matar o príncipe herdeiro, mas pode destruir o castelo de sua família. Talvez ele consiga destruir o artefato, mas os heróis descobrem outro item que funciona *quase* tão bem. Isso dá ao público algum temor pelo sucesso dos heróis — nós sabemos que dificilmente a história acabará com a derrota total dos protagonistas, mas eles podem sofrer algum revés sério.

Mais uma vez, Darth Vader é um ótimo exemplo. Seu objetivo era esmagar a rebelião e governar a galáxia junto a seu filho. Aqui entre nós, era bem óbvio que ele não conseguiria esmagar toda a rebelião... Mas talvez Luke cedesse ao Lado Sombrio. Talvez, mesmo que não governasse ao lado

de seu pai, ele acabasse caindo em desgraça e pervertendo os ensinamentos de Yoda e Obi-Wan. Mais do que isso, mesmo que Vader não conseguisse acabar com a rebelião, talvez matasse Leia, Han ou Chewie!

Tente dar ao seu vilão também objetivos humanos. Praticamente todas as pessoas querem segurança, amor, companheirismo e diversão. Da mesma forma (spoilers leves da *Trilogia da Tormenta* à frente!) o vilão Crânio Negro queria, antes de mais nada, um lugar onde pudesse se sentir em casa. Boa parte dos leitores pode se identificar com isso.

O objetivo do vilão é importante porque, na maior parte dos casos, é ele que movimenta a trama. Os heróis estão parados, no status quo inicial da história, então algo acontece para chamá-los à aventura. Em quase todos os casos, esse "algo" tem a ver com os planos do vilão: Luke encontra os droids e a fazenda de seus tios é destruída, Frodo é chamado para levar o Um Anel a Valfenda, Orion Drake encontra Ashlen Ironsmith e tem seu primeiro confronto com Crânio Negro... Enquanto os heróis precisam ser chamados ao "mundo mágico" da história, o vilão já está inserido lá. Ele é ativo, enquanto o herói em geral precisa ser arrastado para a aventura. O herói representa nosso medo de mudança, nossa relutância em abraçar o desconhecido. O vilão são as coisas ruins da vida que podem acontecer se ficarmos parados, é o que nos força a reagir.

Os melhores objetivos para vilões têm vários passos, mas dependem de um passo final, o mais importante de todos. Isso porque, ao longo da história, em geral os heróis devem ser derrotados pelo vilão de novo e de novo! Cada passo do plano do vilão deve ser bem-sucedido. Mas então, na última batalha, os heróis vencem. Esta estrutura é um clichê, mas evita um clichê bem pior: o vilão de desenho animado, que tem um plano diferente por episódio e que sempre é frustrado pelos heróis. Um vilão que é sempre derrotado não mete medo em ninguém. Assim, é melhor torná-lo vitorioso na maior parte das vezes, mas vulnerável a uma derrota no fim.

...Eu voltarei!

Um bom vilão precisa de um bom fim. Em geral, isso significa uma boa morte — mas, de qualquer forma, precisa ser uma derrota adequada para alguém tão importante para a trama.

Como já discutimos na edição passada, o protagonista deve resolver quase todas as coisas mais importantes da história. Assim, em geral, ele deve matar o vilão, ou se livrar dele de algum jeito. Você *pode* usar personagens secundários para matar o vilão, desde que eles estejam agindo como "ferramentas" do protagonista. Isso é especialmente útil com vilões todo-poderosos. Na HQ *Preacher* (spoilers à frente!), o vilão é ninguém menos que Deus! O protagonista Jesse Custer era muito humano, e nunca seria capaz de derrotar o Criador. Assim, ele manipulou um outro personagem que tinha poder para encarar o desafio.

De qualquer forma, a morte do vilão não é como a morte de um personagem qualquer. Ela precisa ser pensada com até mais cuidado que a morte de um herói ou protagonista. Porque matar o vilão sinaliza ao público que todos os problemas acabaram — mesmo que isso não seja exatamente verdade. E, para que eles acabem de maneira satisfatória, é preciso uma solução que tenha a ver com sua origem.

O vilão deve morrer de um jeito ligado diretamente com sua motivação, objetivos ou personalidade. Matar o vilão deve ser o fim de um ciclo que se iniciou com os eventos que o transformaram em vilão em primeiro lugar. De novo, Darth Vader é um ótimo exemplo. Ele se transformou em vilão quando renegou os Jedi para se aliar a Palpatine. Morreu quando renegou Palpatine para salvar o último Jedi, seu filho. Voldemort se tornou um vilão verdadeiro quando criou as horcruxes, e morreu quando Harry destruiu a última horcrux. Sauron já era um sujeito ruim antes, mas toda essa "era" de vilania começou quando Gollum achou o Um Anel. E o desgraçado morre justamente quando Gollum cai no vulcão usando o Um Anel. Crânio Negro (*spoilers* pesados da Trilogia à frente!) se tornou um vilão quando permitiu que os artefatos fossem forjados. Morreu quando entrou em contato com esses mesmos artefatos.

O público deve sentir que o próprio vilão colocou em movimento os eventos que levaram a seu fim. Mesmo que tudo seja obra do protagonista, o vilão não precisaria morrer se ele mesmo não tivesse essas motivações e objetivos. Aí entra também o dragão que subestima os heróis porque é arrogante demais, o político corrupto que não resiste a uma propina e é gravado aceitando suborno, o senhor da guerra que é morto pelos soldados que maltratava e muitos outros.

Em muitos aspectos, o vilão *é* sua história. E a morte dele é o final.

Crie um bom vilão e o público ficará torcendo pela morte dele... E desejando que ela nunca chegue!

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

OUTRA CIDADE TOMADA PELO PESADELO?

Espiras esqueléticas e sombras dançantes: o Reino dos Pesadelos

Há pouco mais de dez anos, um acontecimento terrível e incomum abalou a fronteira entre Sambúrdia e Trebuck. Uma vila inteira chamada Pride foi assolada pela invasão do Reino dos Pesadelos, um plano maligno isolado de Arton por décadas.

Ainda que muitos dos habitantes fossem salvos por um grupo de aventureiros, o vilarejo nunca mais se recuperou do terror sofrido. Hoje, Vila Pride está praticamente deserta e mesmo os bosques próximos são assombrados por zangões do pesadelo, um dos monstros mais comuns do maligno plano invasor.

Na ocasião, a invasão ocorreu quase por acidente, quando uma jovem incauta foi dominada por um livro maldito. Já que era impossível destruir o artefato, ele ficou de posse dos aventureiros que salvaram Pride. Coube a eles levar o tomo profano dali para que o mantivessem seguro e a salvo para sempre. Infelizmente, algo que nunca mais deveria se repetir, aconteceu.

Um novo portal para o Reino dos Pesadelos se abriu, dessa vez numa cidade muito mais populosa: a escura Acherion, no reino de Wynlla.

Caos no Coração de Acherion

As cidades de Wynlla são famosas por suas especialidades. Kresta, por exemplo, possui o maior comércio de itens mágicos do Reinado, enquanto a cidadela Coridrian não só é conhecida pela tradição na fabricação de golens como ela mesma pode se erguer como um construto mágico gigante.

Já Acherion é especializada em um caminho mais soturno: nenhum lugar de Arton reúne tantos necromantes, clérigos das trevas e estudiosos de magia negra quanto aqui. É a cidade responsável pela criação e desenvolvimento de uma infinidade de subtipos de mortos-vivos, desde o mais simplório esqueleto até liches.

Sabe-se que foi em um laboratório no centro de Acherion que a nova manifestação do Reino dos Pesadelos foi sentida. Estruturas metálicas parecidas com ossos, tubos e membros brotaram em profusão, abraçaram as construções próximas e ganharam as ruas. Parte da população que foi apanhada de surpresa ainda jaz imóvel, com braços suplicantes para o alto enquanto raízes peçonhentas atravessam sua carne e as prendem ao chão.

Ao contrário do que manda o bom senso, os habitantes de Acherion se negaram a deixar o lugar. Em vez disso, usaram magia para isolar a área afetada, mantendo-a precariamente contida no centro da cidade, em uma área com diâmetro de um quilômetro. Entretanto, a magia utilizada é de difícil manutenção e monstros estão conseguindo vencer a barreira aos poucos, especialmente zangões do pesadelo. O Conselho de Wynlla convocou aventureiros para auxiliar na destruição das criaturas até que se descubra como reverter o mal já causado.

Pesadelo... ou Tormenta?

Para leigos, o Reino dos Pesadelos e a Tormenta podem parecer a mesma coisa. Entretano, são ameaças distintas. A Tormenta é uma invasão de outra realidade, e em uma área tomada por ela, um viajante se depara com paisagens rubras, tomadas por crostas orgânicas e formas impossíveis e insanas.

Já o Reino dos Pesadelos é um lugar lúgubre e desolado, onde picos formados por ossos erguem-se contra um céu escuro e projetam sombras longas sobre um solo árido, tomado por tubulações metálicas. Apesar disso, é um lugar mais próximo de nós. O que um viajante encontra no Reino dos Pesadelos não são formas impossíveis, mas sim formas conhecidas — aquelas que ele mais teme.

A Hora do Pesadelo

O líder do conselho de Acherion e grão-mestre do Templo do Escuro Trono, Ivar Cromlech, está coordenando os esforços para evitar que maiores danos ocorram. Apesar da tragédia, Ivar afirma que todos estão lidando com a situação da melhor maneira possível: *"Em qualquer outro lugar de Arton, os danos seriam incalculáveis. Se o mal tinha que despertar, foi melhor que tenha sido aqui"* — afirmou em reportagem para a Gazeta.

Ainda de acordo com o grão-mestre, apesar do método e aparência semelhante aos registros obtidos em Vila Pride, ainda não há uma resposta definitiva de como a manifestação possa ser detida. Sabe-se da presença de um mestre dos pesadelos devido ao terrível mal-estar que todos estão sofrendo. Além disso, pela própria precariedade da situação e pela influência do Reino dos Pesadelos, é praticamente impossível dormir. Muitos já apresentam sinais claros de exaustão física e mental.

Sabe-se que o crescimento da área afetada depende do número de cativos aprisionados pelas gavinhas metálicas que interligam a estrutura, formando uma espécie bizarra de criatura cujo corpo absorve tudo em volta. Porém, em vez de apenas crescer, esse mestre dos pesadelos preferiu fortalecer-se primeiro, evitando cometer os mesmos erros da frustrada invasão anterior.

Outra prova de que o poder deste mestre é maior está no fato de que não foram invocados apenas zangões, a casta mais baixa de soldados do Reino dos Pesadelos, mas também novas criaturas deturpadas, muitas delas ainda não catalogadas pela Academia Arcana. Infelizmente, a cada nova incursão mal sucedida ao território contaminado, o desafio se torna mais difícil, pois em muitos casos os aventureiros derrotados acabam se transformando em novos cativos.

"Boa parte dos cativos eram originalmente mortos-vivos" — explicou Ivar. — *"Essa combinação sem precedentes pode ter gerado todo o tipo de monstruosidade"*. Por esses e outros motivos, a milícia está controlando com rigor os grupos de auxílio que chegam à cidade, inclusive impedindo que aventureiros menos preparados tentem invadir a região atacada. Grupos de heróis irresponsáveis e descuidados demais são igualmente remanejados para trabalhos menores, longe da barreira e do perigo.

GOBLINS DE VALKARIA

A VOZ DO SABRE

Olá, aqui é Fides Antevorte de volta! Estranhamente, nossas últimas transmissões neste servidor fantasma foram suspeitosamente bloqueadas, daí nosso aparente silêncio em momentos nos quais deveríamos ter nos manifestado. Mas somos insistentes e ninguém vai nos deter!

É importante lembrar que este é um blog de jornalismo de guerrilha. Há quem fique espalhando — especialmente figurões da imprensa tarsiana e empresários ligados à FEMTAR — que somos financiados pelo império para fazer propaganda do regime.

Tais boatos são falsos.

Somos uma equipe independente, formada por poucos. Além disso, todos temos nossas próprias vidas além da **Voz do Sabre**, prejudicadas em algum grau por nossas ações contra a corrente de pensamento único imposta pelo Instituto Aeon. Juízes da mais baixa estirpe, ligados aos interesses tarsianos, poderiam nos custar nossos meios de sustento através de intimidação e difamação — e nenhum de nós é rico, falamos logo. Usamos um servidor fantasma para não sermos pegos. Não podemos pedir doações que sustentem este blog ou colocar anunciantes que nos ajudariam a amortizar nossas contas.

Então o que vocês podem fazer? Espalhem nossos links. Todos na constelação precisam saber do que estamos falando. Abram as cabeças de quem vocês puderem abrir. Não deixem nosso trabalho ser em vão.

Dito isso, ***estamos no ar!***

Desmanche Perigoso

Leilões de naves, veículos e até robôs obsoletos são comuns pela Constelação do Sabre. Entretanto, tendem a se reduzir em períodos de guerra. Isso por motivos óbvios — em tempos nos quais toda arma é necessária, esses materiais, mesmo quando precários, sempre acabam reutilizados e enviados às frentes de combate.

Por isso, soou muito estranho um despacho do judiciário liberando uma quantidade enorme desse material nas últimas para leilão, e nossas fontes nos informam ser este um jogo de cartas marcadas: um consórcio unindo dezenas de nobres menores de Forte Martim está pronto para fazer um arremate da maioria absoluta desse material de uma facada só; o material será enviado em massa para tal planeta e repartido pelos compradores.

É preocupante: todo domínio precisa de proteção, mas tudo nesse caso aponta para um rearmamento da nobreza agrária Martinense após o levante de sete anos que expulsou os D'Altoughia do Trono — e isso *legalmente,* graças a um conluio sob os narizes do estado.

Há quem sopre que esse material não deveria chegar a seus donos, mas sobrou para duas belonaves imperiais a tarefa de escoltar a muito contragosto esse material para os compradores — ele só deixará de pertencer às forças armadas após a entrega em mãos, e até lá eles serão de responsabilidade governamental. O edital do leilão já foi disponibilizado pela rede imperial, e acontecerá na Estação Parlamentar.

Contagem Regressiva para o Caos

Prestes a fazer quatorze anos, a Princesa Allovera Brunaz de Giffo é a segunda filha do Conde de Landric, uma região importante ao noroeste de Annelise. Muitos desejam desposá-la — além da importância política e estratégica da região, a princesa se destaca por sua beleza.

À medida que o aniversário dela se aproxima, muitos jovens interessados em cortejá-la se hospedaram na região… e se tornaram um grande problema! Enquanto os nobres entopem os palácios e palacetes, arrumando encrenca e provocando duelos, as escoltas de cavaleiros que os acompanham, com seus robôs gigantes, levaram a um sem-número de escaramuças em Landric, prejudicando a vida dos habitantes.

O Senhor Palatino da região convocou uma guarnição da Guarda Regencial de Annelise para ajudar a manter a ordem. Mas, segundo os boatos, a presença de nobres importantes de outros mundos na região atraiu até mesmo um mediador imperial, escoltado por hussardos novatos da Brigada Ligeira Estelar.

Entre nobres querendo provar seu valor e intrigas políticas, a expectativa para até o aniversário é de encrenca… e das grandes!

O Fantasma na Máquina

Esse é um alerta que vem sendo omitido em território planetário, provavelmente para evitar alarde: um hacker de origem desconhecida conseguiu plantar em um tecnodroide no espaço um *spybot* capaz de se multiplicar por wi-fi, se espalhando por outros tecnodroides.

Esta história deveria ser apenas uma lenda, mas segundo nossas fontes, os responsáveis são ligadas à FEMTAR (Federação dos Empresários de Tarso). Para piorar, na falta de uma palavra mais adequada, o vírus parece ter sofrido uma *mutação,* saindo ao controle de seus criadores: a cada inteligência tecnodroide infectada, ela criou uma rede em forma de nuvem — uma *inteligência fantasma* que se vale dos tecnodróides como ouvidos e olhos e pode influenciá-los a qualquer momento. Agora, em um novo passo evolutivo, a inteligência não escolhe mais fabricantes ou sistemas operacionais — ele parece formatar uma nova versão para se espalhar por outros tecnodroides. Por enquanto, ela não parece ter nada a fazer, mas há o medo entre os especialistas de que ela amplie seu escopo.

Até a próxima, e que o Universo proteja a todos nós.

CAVERNA DO SABER

Por que ser normal se você pode ser algo bem mais legal?

PERSONAGEM EXÓTICO

Quando começamos a jogar, um simples "humano guerreiro com espada e escudo" é a coisa mais divertida do mundo. Mais cedo ou mais tarde, entretanto, ficamos com vontade de jogar com personagens mais complexos.

No que diz respeito à criação de personagens, quase todos os RPGs podem ser divididos em dois grupos: sistemas baseados em pontos e sistemas baseado em classes e níveis. No primeiro grupo, normalmente é mais fácil construir heróis diferentes — basta escolher uma combinação esquisita de características. Caso não haja uma opção para o que você quer, basta criá-la e atribuir um custo em pontos equilibrado. Alguns jogos, como *3D&T* e **Mutantes & Malfeitores**, são campeões no quesito "liberdade de criação". Nesses, é possível jogar com uma pessoa comum ou com um sapato falante com a mesma facilidade!

A coisa complica quando queremos variar num sistema baseado em classes e níveis. Isso porque jogos desse tipo trabalham com "pacotes fechados" — as classes (e, às vezes, outras coisas, como raças, históricos, etc). Por mais opções que você tenha, ainda está limitado a um conjunto fechado. E como não há uma escala de pontos para as características dos personagens, às vezes é difícil criar um "pacote" novo (digamos, uma nova raça) que tenha o que você quer e seja equilibrado ao mesmo tempo. Por exemplo, suponha que você queira jogar com um humano guerreiro... que foi mordido por um vampiro. Se você estiver jogando um sistema baseado em pontos, simplesmente compre características que simulem os poderes e fraquezas de um vampiro. Mesmo que elas não existam, você pode criá-las — apenas estipule um custo justo para cada uma, o que pode ser feito comparando-as com características já existentes. Por outro lado, se você estiver jogando num sistema baseado em "pacotes fechados", precisa torcer para que tal pacote — no caso, o vampiro — exista. Claro, aqui também é possível criar. Um vampiro poderia ser uma raça nova, por exemplo. Mas, às vezes, o nível de poder simplesmente não fecha. Vampiros são considerados mais poderosos que humanos. Num jogo em que humano é uma raça, uma raça de vampiros poderia desequilibrar tudo.

O Sistema d20, do qual **Tormenta RPG** surgiu, resolveu esse problema criando a mecânica de *modelos*. Um modelo é uma condição que pode ser aplicada a um personagem para transformá-lo em outra coisa. "Vampiro", por exemplo, é um modelo. Assim, para jogar com seu guerreiro vampirizado, basta construir um humano guerreiro e então aplicar o modelo vampiro. Os modelos resolvam o problema da limitação dos pacotes, mas ainda há a questão da diferença de poder. Afinal, o tal guerreiro vampiro é mais poderoso que sua contraparte humana. Para resolver isso, criou-se uma segunda mecânica, a do *ajuste de nível*. O ajuste é um número que normalmente varia de +1 a +3 e funciona como um "imposto" que o personagem paga em troca das vantagens do modelo (ou de uma raça mais poderosa). Um personagem que tenha ajuste de nível precisa acumular XP equivalente ao seu próximo nível *mais* seu ajuste para subir. Em outras palavras, um personagem de 5° nível com ajuste +2, por exemplo, conta como um personagem de 7° nível para calcular quanta XP ele precisa para evoluir.

Tormenta RPG usa essas duas mecânicas — de modelos e de ajuste de nível. Mas, como elas são um tanto complicadas, aparecem pouco nos livros (algumas exceções são justamente o vampiro, no **Bestiário de Arton Vol. 1**, e o lobisomem, no **Bestiário de Arton Vol. 2**). Mas, às vezes, não há como escapar. E a **Caverna do Saber** é o lugar ideal para encarar regras complicadas! A seguir, trazemos dois novos modelos para *Tormenta RPG*, além de uma nova raça que usa a mecânica de ajuste de nível. Eles podem servir de exemplo para o mestre criar outros.

Novos Modelos

Meio-golem

Meio-golens foram criados pela Doutora Darya, uma médica de Salistick que pesquisava o desenvolvimento de membros artificiais para pessoas amputadas. Os membros, de pedra ou ferro, eram criados a partir de técnicas arcanas usadas na elaboração de golens. Embora o propósito da pesquisa fosse nobre, muitos dos pacientes enlouqueciam, suas mentes incapazes de aguentar o fato de seus corpos estarem vivos e mortos ao mesmo tempo.

Quando o Colégio Real de Medicina descobriu que Darya estava testando teorias não comprovadas em pacientes, a doutora teve que fugir. Hoje, alguns dizem que ela opera nos ermos, num casarão abandonado em meio a um bosque escuro, enquanto outros dizem que se escondeu nas malocas da Favela Goblin, em Valkaria. Seja como for, a Doutora está por aí, enxertando membros arcanos em qualquer um tolo ou desesperado o bastante para aceitar.

Criando um meio-golem

Para aplicar o modelo meio-golem, escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

CA: +0 (meio-golem de pedra) ou +4 (meio-golem de ferro).

Resistências: +4 em Fortitude e fortificação leve (25% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo). Por ainda ser parte vivo, um meio-golem não possui as imunidades de um construto. Entretanto, sua parte artificial o torna mais resistente a coisas como venenos e ataques em pontos vitais.

Deslocamento: reduz em 1,5m. Meio-golens não têm tanta naturalidade com seus membros artificiais, e andam tropegamente.

Habilidades: For +4 (pedra) ou +8 (ferro), Int –2, Sab –2, Car –2. Ter um membro de pedra ou ferro faz muito bem para a força física do meio-golem, mas afeta todas as suas faculdades mentais.

Talentos: recebe Duro de Matar. Caso já possua esse talento, recebe uma utilização diária extra (uma exceção à regra de que efeitos iguais não acumulam). Meio-golens são notoriamente duros na queda.

Loucura Assassina: sempre que sofre um acerto crítico, um meio-golem precisa fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, entra em frenesi por 1d6 rodadas. Durante este período, a única ação do meio-golem será avançar até o ser vivo mais próximo e tentar matá-lo — seja ele aliado ou inimigo, vilão ou inocente.

Ajuste de nível: +1 (meio-golem de pedra) ou +2 (meio-golem de ferro).

Semideus

Um semideus é metade mortal, metade deus. Normalmente, são filhos de um pai divino e uma mãe mortal (ou vice-versa), mas também podem ser filhos de mortais que, de alguma forma, foram tocados pelo divino em algum ponto de suas vidas.

Ajustes de nível em jogo

O ajuste de nível pode ser usado *antes da campanha* ou *durante a campanha*. No primeiro caso, simplesmente subtraia o ajuste do nível inicial do personagem. Por exemplo, se você vai começar uma campanha de 5° nível, um jogador pode criar um personagem de 4° nível com ajuste +1, um de 3° nível com ajuste +2 e assim por diante. Se o nível ajustado for igual a zero ou menos (o que sempre será o caso numa campanha de 1° nível), você tem duas opções.

A primeira é vetar a raça ou modelo com ajuste de nível — uma solução simples, mas também sem graça. A segunda é permiti-la, sabendo que o personagem com ajuste ficará em vantagem até o resto do grupo evoluir. Por exemplo, numa campanha de 1° nível, um personagem com ajuste +2 estará desequilibrado até que o resto do grupo alcance o 3° nível. Nesse ponto, todos estarão equilibrados, e a partir dele, os personagens irão evoluir juntos — quando o aventureiro com ajuste subir para o 2° nível, seus colegas de grupo subirão para o 4°, e assim por diante. Como esse é um desequilíbrio temporário, não chega a ser um problema grave. Mas, se isso incomodá-lo, você pode aplicar penalidades ao personagem com ajuste, na prática reduzindo o ajuste.

Talvez o herói seja muito jovem e sofra penalidades nas habilidades básicas, ou ainda não tenha despertado todos os seus poderes. À medida que ele ganha XP, em vez de subir de nível, perde essas desvantagens, até se tornar um membro pleno de sua raça (no exemplo, ele perderia as primeiras penalidades quando acumulasse a XP de um personagem de 2° nível, e perderia as penalidades restantes quando acumulasse a XP de um personagem de 3° nível). A opção inversa é dar um bônus para os personagens sem ajuste. Nesse caso, o bônus deve "sumir" quando os personagens chegarem ao nível de equilíbrio (no exemplo, os outros personagens do grupo podem ter itens mágicos que convenientemente percam seus poderes quando os heróis chegarem ao 3° nível).

(continua...)

Em *Tormenta*, semideuses possuem metade do poder de seu progenitor divino... mas como os deuses do Panteão tem poder quase infinito, mesmo metade disso ainda é um bocado! No antigo suplemento **Panteão d20**, havia um modelo para semideuses. Entretanto, por dar poder *demais*, o modelo era na prática inutilizável por personagens jogadores. O modelo a seguir, ainda que poderoso, é mais viável. Representa um semideus que não despertou seu potencial máximo, ou que por algum motivo recebeu uma fagulha divina menor. Em outras palavras, uma criatura mais próxima de um mortal do que de um deus — e utilizável por jogadores.

Criando um semideus

Para aplicar o modelo semideus, escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para espírito.

Habilidades: +10 em uma habilidade à sua escolha e +4 em Carisma. Se o semideus escolher Carisma, os bônus não se acumulam; em vez disso, ele recebe +10 em Carisma e +4 em outra habilidade à sua escolha.

Poderes Divinos: o semideus recebe três habilidades à sua escolha da lista a seguir. Algumas habilidades variam conforme a tendência do progenitor divino. Para progenitores Bondosos, use a primeira opção; para Malignos, a segunda. No caso de divindades Neutras, o mestre deve decidir.

Aura de deslumbramento/ assombro: uma vez por dia, como uma ação livre, o semideus pode erguer uma aura de deslumbramento ou assombro (conforme o progenitor divino). Qualquer criatura que se aproxime a 9m ou menos deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível + mod. Car). Se falhar, fica fascinada (aura de deslumbramento) ou apavorada (aura de assombro) por 1d4 rodadas. O semideus pode escolher não afetar criaturas dentro de sua aura. A aura dura 1 minuto, e uma criatura não pode ser afetada pela aura mais de uma vez no mesmo dia.

Luz/trevas guardiãs: uma vez por dia, como uma ação livre, o semideus pode cercar-se de luz ou de trevas (conforme o progenitor divino). O efeito dura 1 minuto, e enquanto estiver ativo, o semideus aplica seu modificador de Carisma como um bônus em sua classe de armadura e testes de resistência.

Imortal: o semideus envelhece até atingir a idade adulta para a raça do progenitor mortal. A partir deste ponto, para de envelhecer, e não é afetado por efeitos de envelhecimento. O semideus também não precisa comer, dormir ou respirar e é imune a doenças e venenos.

CAVERNA DO SABER

Imunidades: recebe duas imunidade à sua escolha entre ácido, eletricidade, encantamento, fogo, frio e sônico.

Poder divino: as habilidades especiais e magias do semideus recebem CD+2 para resistir.

Raio divino: como uma ação padrão, o semideus pode disparar luz ou trevas de seus olhos ou mãos numa linha com 18m de comprimento. Criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano por nível do semideus (Ref CD 10 + metade do nível + mod. Car reduz à metade).

Redução de dano: recebe RD 10/Maligna ou Bondosa, conforme a tendência do deus progenitor.

Regeneração: recebe cura acelerada 5.

Toque divino: ataques corpo-a-corpo do semideus causam +1d6 pontos de dano. O dano adicional é sagrado ou profano, conforme a tendência do deus progenitor.

Voo: uma vez por dia, como uma ação livre, o semideus pode voar com deslocamento igual ao dobro do seu deslocamento terrestre por um minuto.

Ajuste de nível: +3.

Nova Raça

Meio-ogro

Frutos da união (normalmente forçada) entre um ogro e um humano, ou então resultado de experimentos arcanos, meio-ogros dificilmente conhecem outra coisa que não dor e maldade em suas infâncias, e quase sempre crescem para se tornar indivíduos agressivos e cruéis. Os raros meio-ogros que escapam do ciclo de ódio que os gerou são criaturas solitárias, acostumados a serem temidos, ou mesmo caçados, por todos os povos civilizados.

A maior parte dos meio-ogros vive nos ermos, em cavernas ou cabanas rústicas. Ironicamente, alguns vivem em grandes cidades, como Valkaria ou Vectora, onde conseguem empregos nos quais sua força é bem-vinda, e onde a multidão está acostumada com pessoas diferentes.

Meio-ogros são muito altos (entre 2m e 2,5m de altura), com músculos inchados, olhos pequenos e mandíbulas proeminentes. À distância, podem ser confundidos com humanos bárbaros muito fortes, mas de perto apenas um tolo os confundiria.

Habilidades de Raça

• +6 Força, +2 Constituição, –2 Inteligência, –2 Carisma.

(continuação)

Aplicar um ajuste de nível numa campanha em andamento não é difícil, mas exige um pouco de preparação. Simplesmente permitir que um personagem ganhe um modelo com ajuste *(Continua)* por exemplo, vai desequilibrar as coisas. Entretanto, como dito antes, esse desequilíbrio será temporário. Se o herói ganhar um modelo com ajuste +1, por exemplo, ficará mais poderoso que seus colegas apenas até a próxima vez em que o grupo subir de nível. Devido ao ajuste recebido, ele *não* subirá dessa vez, e a partir desse ponto todos ficarão equilibrados.

Se você quiser evitar mesmo esse desequilíbrio temporário, há três opções. A primeira, e mais simples, é calcular para que o modelo seja ganho quando o grupo for subir de nível. Por exemplo, se no fim de uma aventura o grupo receber XP suficiente para que todos os personagens subam de nível, um deles pode receber um modelo com ajuste +1. Por causa do ajuste, ele não vai subir de nível, ficando um nível abaixo do resto do grupo e equilibrado com ele. Essa solução é bem elegante. A limitação dela é que ela só funciona com ajustes de +1... a não ser que você premie o resto do grupo com *mais* de um nível de uma vez só! As outras soluções são dar um bônus aos outros personagens (o mais simples é um item mágico com usos limitados) ou uma penalidade ao personagem que ganhou o modelo. Isso nem é forçado: na ficção, muitos poderes vêm acompanhados de maldições...

• **Grandão.** Um meio-ogro recebe o talento Grandão, sem precisar satisfazer seus pré-requisitos.

• **Figura imponente.** Um meio-ogro usa Força como habilidade-chave para testes de Intimidação.

• **Pele grossa.** Um meio-ogro recebe +1 na classe de armadura.

• **Visão no escuro.** Um meio-ogro pode enxergar no escuro a até 18m. Ele ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Ajuste de nível +1.

GUILHERME DEI SVALDI

Um conto inédito de
Leonel Caldela no mundo de Arton

A Tribo

arte por Gabriela Marchioro

Eu tinha oito anos quando fugi.

Os cavaleiros me acharam depois de três dias. Eu estava sujo, esfomeado, ferido e principalmente assustado. Tinha visto a tribo pela primeira vez, e queria arrancar os meus próprios olhos. Não conseguia parar de chorar. Aquelas criaturas ficaram na minha memória, e se eu pudesse abrir a cabeça e lavar aquela imagem, faria sem pensar duas vezes. Elas enconstaram em mim. Me cheiraram, e uma delas fez uma marca na minha testa com uma tinta vermelha fedorenta. Eu não conseguia parar de chorar. Achei que fossem me matar, mas não mataram. Depois eu desejei que tivessem me matado, porque tive medo da punição que receberia dos cavaleiros, quando eles me arrastaram pelos braços de volta até o castelo.

E depois, quando tudo aconteceu, eu desejei que os cavaleiros tivessem me punido de verdade.

Dizem que o perdão faz parte da bondade de Khalmyr, mas a lição mais dura que eu aprendi em todo esse tempo é que o perdão é egoísta. Se os cavaleiros tivessem me punido com crueldade depois daquela fuga, tudo teria sido diferente. Se tivessem me afogado num riacho ainda bebê, como alguns aldeões queriam. Mas agora é tarde para lamentar, eu não fui punido e não fui afogado, recebi perdão e piedade, e isso colocou tudo em movimento.

Eu estava no meio da floresta quando fui achado. Era final da manhã, o sol estava quente e fritava minha cabeça. Eu não tinha cabelos, e os raios que passavam por entre as folhas das árvores queimavam como ferro de marcar. Não sei se tinha mais medo da noite ou do dia. A tribo nunca surgia de dia. Eu devia achar mais seguro, mas a verdade é que eu queria ver a tribo. Queria achá-los, não queria ficar sozinho. Os cavaleiros vieram fazendo barulho com suas armaduras, cortando a folhagem e os galhos das árvores que ficavam no caminho.

Senti meu coração batendo mais rápido, até parecer que ia sair pela garganta, e me encolhi. É claro que não funcionou, eles me enxergaram num instante. Tentei não olhar para o buraco sob as raízes imensas de um carvalho cheio de parasitas, por onde as criaturas da tribo saíam. Mas, como toda criança cheia de culpa, eu era tão discreto quanto uma carga de cavalaria. Os dois notaram para onde eu estava olhando.

— Achamos o fujão! — disse o primeiro. Era um homem de bigode farto, e o sorriso fazia pés de galinha nos cantos de seus olhos.

— O que há ali? — perguntou o outro, apontando o buraco para onde eu tentava não olhar.

Não sei qual deles me ergueu pelo ombro, mas em seguida eu estava de pé. Estava chorando de novo. Tentei esconder a marca vermelha na minha testa.

— São eles? — perguntou um dos cavaleiros. — Eles vêm daquele buraco?

Tentei sair correndo, mas a mão do homem era forte e inflexível, sob a manopla. Ele ainda estava sorrindo. Me puxou e me abraçou como se fosse um tio ou irmão mais velho.

— Não vão pegá-lo, Arthus — disse o cavaleiro. — Orcs só saem à noite.

— Arthus não está com medo de que os orcs o peguem — disse o outro. — Está com medo de que nós os matemos.

Os dois olharam meu corpo magro e sujo. Um deles puxou minha cabeça com gentileza e examinou a marca vermelha.

— Foram os orcs que fizeram isso? Não precisa se envergonhar, Arthus.

— Agora vamos voltar para casa.

E voltamos para casa.

Sem punição.

Os Cavaleiros de Khalmyr viviam num castelo no meio das Montanhas Lannesthull, um mosteiro fortificado e isolado. O único sinal de civilização por

perto era a aldeia de Willen. Se eu fosse uma criança humana, teria sido criado em Willen, por algum aldeão simples, e nada disso teria acontecido. Mas, como eu era um orc, meu destino era o riacho ou o castelo.

Era só no que eu conseguia pensar enquanto os cavaleiros me levavam de volta. Nós passamos ao largo de Willen. Uma aldeã gorda e forte carregava dois baldes cheios d'água, equilibrados numa haste de madeira sobre os ombros. Caminhava na estrada de terra, entre árvores esparsas, de um rio próximo até sua fazenda. Talvez houvesse algo errado com o poço da casa, ou talvez ela quisesse se afastar um pouco da família. O importante é que ela sorriu para os cavaleiros e fez uma mesura como pôde. E eles fizeram mesuras, como bons cavaleiros. Um deles apeou e ajudou-a com os baldes. Aquilo me deixava doente. Pensei em pular da sela e tentar fugir de novo, mas mesmo com oito anos sabia que não podia correr mais que um cavalo. A aldeã disfarçou a desconfiança ao olhar na minha direção. Ela devia achar que uma criança não notaria o desprezo, ainda mais um filhote de orc como eu. Mas eu notava. De alguma forma, era muito mais confortável ser odiado.

Toquei a marca vermelha na testa.

Atravessamos mais outras estradas enlameadas e estreitas, nas quais os cavalos nem podiam passar lado a lado. Era um caminho íngreme, ladeado por árvores altas. De vez em quando, a paisagem se abria numa vista estonteante e eu lembrava de que estávamos no alto das Lannesthull. Eu poderia correr para o meio das árvores, os cavalos não iriam me seguir por lá. Mas o cavaleiro se virou na sela e falou para mim:

— Posso confiar em você, não, Arthus? Não preciso amarrá-lo, preciso? Somos amigos. Somos irmãos.

Minhas lágrimas tinham secado, mas eu tinha vontade de chorar de raiva daquele homem. Não tentei fugir de novo. Uma oferta de amizade era muito mais agressiva que uma corda em meus pulsos e tornozelos, e eles sabiam jogar sujo com um menino.

As lágrimas voltaram quando avistei o castelo de novo. Era alto, imponente, ficava bem próximo às árvores, no alto de uma escarpa. Era sólido, cinzento e ostentava a balança e espada de Khalmyr em flâmulas que tremulavam ao vento, em estandartes que pendiam das janelas, gravado nos portões que se abriam para nós. Tinha mais torres do que eu conseguia contar. Ali os cavaleiros da Ordem de Khalmyr viviam como monges, numa existência de disciplina, devoção, pobreza e principalmente treinamento.

Passamos pelos portões. Alguns noviços tomaram conta dos cavalos. Os cavaleiros trajados em armaduras ou robes marrons sorriram para mim, me deram boas-vindas de volta. Todos fingiam não ver a marca vermelha.

Foi então que um cavaleiro falou:

— O Grão-Mestre quer ver Arthus em seu santuário.

Senti meu estômago gelar, o frio se espalhando pela minha espinha em direção aos membros.

Um dos cavaleiros que tinham me resgatado me conduziu através do castelo para o santuário. Eu não fazia nenhum barulho, até meus passos estavam silenciosos. Mesmo com oito anos, eu sabia o que aquilo significava. Thallen Devendeer, o Grão-Mestre da Ordem de Khalmyr, não via ninguém, exceto os cavaleiros de mais alto escalão. E mesmo assim, só em casos sérios.

O homem me deixou na porta dos aposentos exteriores. Fiquei lá esperando por uns minutos. Era uma sala vazia, cinzenta, enorme — pelo menos para os meus olhos de criança. Só havia uma mesa de madeira e uma cópia de dois volumes da Norma, o conjunto de regras que regia a vida de todos os cavaleiros. Não sei por que eles me deixaram tanto tempo lá esperando. Não era uma forma de punição. Talvez fosse apenas para o Grão-Mestre Thallen se preparar. Eu me senti muito consciente de minha sujeira, da marca vermelha na minha testa.

Até que a porta se abriu. Quem apareceu do outro lado foi um cavaleiro gorducho, vestido num robe. Nunca devia ter visto uma batalha, embora carregasse uma espada na cintura, como todos. Ele me mandou entrar.

A primeira coisa que me marcou no santuário de Thallen Devendeer foi o cheiro. Era incenso doce, misturado com um odor abafado e desagradável que eu não conseguia descrever. Depois descobri que era o cheiro da velhice. O santuário era tão atopetado de coisas quanto a antessala era vazia. Passei por um corredor e havia estandartes, pinturas, mesinhas com livros, velas meio derretidas, almofadas, armaduras vazias. Tudo empoeirado. Uma vida longa e cheia de memórias estava naquele corredor, talvez a vida mais longa que um humano já tivesse vivido em Arton.

Vi então o fundador e Grão-Mestre da Ordem de Khalmyr, e ele estava entrevado numa cama.

Havia outros cavaleiros-monges cuidando dele. A impressão era que o Grão-Mestre não conseguiria nem respirar por si mesmo. Ele já era tão velho que nem sua barba tinha restado, apenas alguns chumaços brancos, longos e quebradiços, que sumiam entre os leinçóis e cobertores. Ele estava meio sentado, meio deitado, com um volume da Norma no colo, um monge virando as páginas para ele. Por baixo das cobertas, vestia uma espécie de manto azul. O quarto era ainda mais cheio de coisas que o corredor: prateleiras repletas de frascos de remédios, bandejas com restos de comida, braseiros de onde saía o cheiro de incenso. Um murmúrio constante vinha de duas cavaleiras-monjas que rezavam em voz baixa num canto.

Thallen Devendeer tentou erguer a mão para mim. Não conseguiu. Um monge o ajudou.

Ele sorriu, assim como os dois que tinham me resgatado sorriram antes. Todos sorriam. Ele já não tinha a maior parte dos dentes.

Fiquei de joelhos e comecei a me arrastar até ele.

— O que está fazendo? — perguntou Thallen Devendeer, com voz fraca. — Por que se ajoelha, jovem Arthus?

— O verdadeiro devoto se prostra diante da grandeza — recitei. — Não sou nada, e reconheço que não sou.

O sorriso dele se desfez. Devia ser estranho ouvir minha voz de criança falando aquelas palavras decoradas.

— Foi Randall que ensinou isso a você, não?

Não respondi.

— Em meu santuário, um noviço não se ajoelha, Arthus. Em meu santuário, todos que podem ficar de pé o fazem, para louvar Khalmyr com vigor e alegria.

Levantei. Fui até ele. Peguei sua mão fria e enrugada.

— Por que fugiu, Arthus?

Não consegui responder.

— Tudo bem, meu jovem. Fique calado se preferir. Khalmyr ouve o que está em seu coração. De qualquer forma, eu sei por que fugiu.

Eu estava de cabeça baixa. Um dos monges segurou meu queixo e fez com que eu erguesse o olhar, para encarar o mestre.

— Você é um orc. Você foi achado em Willen anos atrás, quando ainda era um bebê. Você provavelmente pertencia à tribo de orcs que existe nos subterrâneos da floresta. Você queria ver seu povo. Estou errado?

Ele demorou um tempo enorme para fazer aquele pequeno discurso. Cada palavra saía com dificuldade, em meio a ar demais. Thallen Devendeer teve um acesso de tosse após me perguntar aquilo. Eu esperei que a tosse acabasse. Um monge aproximou um lenço de sua boca, que saiu sujo de catarro e sangue.

Balancei a cabeça negativamente. Ele estava certo.

— Não é errado querer conhecer suas origens, jovem Arthus. E eu tenho grandes esperanças sobre você. Se não tivesse, não teria requisitado que viesse até meu santuário, onde nem mesmo seus professores têm permissão de entrar. Minha esperança é que, no futuro, você seja o elo entre a Ordem de Khalmyr e a tribo.

Era muita coisa para um menino. Fiquei quieto.

— Muitos dizem que devíamos simplesmente matar os orcs. Fazemos isso, quando eles atacam. O último ataque da tribo foi há dois anos. Você lembra?

Eu lembrava. Era uma vida atrás, mas eu lembrava.

— Aconteceu quando eu era pequeno — eu disse.

Thallen Devendeer riu, e isso provocou outro acesso de tosse.

— Nós matamos os orcs, quando precisamos matar. E os orcs nos matam, por suas próprias razões. Talvez também porque precisem. Mas existem orcs bons, Arthus, você é a prova disso.

Fiquei pensando sobre aquilo. De alguma forma, ser um orc bom não me trazia nenhum conforto. Eu me sentia mais sujo do que quando estava encolhido na floresta. Ainda estava aguardando minha punição. Mas, à medida que o velho continuou falando, ficou claro que a punição nunca viria.

— Não posso permitir que fuja de novo, Arthus. Seria irresponsável de minha parte. Você é um noviço, é nosso dever tomar as decisões de adultos por você. Assim como Khalmyr toma as decisões divinas por nós. Você deve ficar no castelo, e rezar e treinar, para que possa se tornar um cavaleiro. Então decidirá se quer ficar conosco ou ser um aventureiro, ou até mesmo ir encontrar sua tribo. Ou se, como eu espero, seja o elo entre nós e eles.

— Sim, mestre.

Ele sorriu. Todos sempre sorriam.

Um monge ajudou Thallen a erguer a mão. Ele tocou em minha testa e me abençoou.

— Vá, jovem Arthus. Vá para seus deveres. E reze. Reze pedindo paciência e sabedoria.

Eu já estava saindo quando ouvi o sussurro que era a voz do Grão-Mestre:

— E tome cuidado com as palavras de Randall. Ele é um bom homem. Mas severo demais. — Thallen adquiriu uma expressão de afeto. — Talvez você consiga amolecer o coração de seu instrutor.

Saí de lá com um nó no estômago. Era mesmo muita coisa para um menino de oito anos com a testa suja.

Entrei no quarto de sir Randall Ghast. Estava frio, vazio e escuro, como sempre. Outros tinham medo de entrar lá, mas eu me senti muito mais confortável ali do que no santuário de Thallen Devendeer.

Meu instrutor estava de costas.

— Entre e feche a porta — ele disse.

Obedeci. Fiquei parado, esperando.

— Ouvi dizer que você foi aos aposentos do Grão-Mestre.

— Sim, sir.

— Viu Thallen Devendeer?

— Sim.

— Conversou com ele?

— Sim, sir.

— E o que o fundador dos Cavaleiros de Khalmyr falou para uma criança orc?

Engoli em seco.

— Ele disse que eu devo ficar no castelo até me sagrar cavaleiro. Que só então poderei tomar a decisão de sair ou continuar aqui.

— O que mais?

— Que eu sou um orc bom.

— O que mais?

— Que não devo me ajoelhar.

Ele se virou devagar. Eu havia chegado ao limite de meu instrutor. Não sabia qual daquelas frases seria o estopim, mas alguma seria. Sempre era. Ele me olhou com os olhos escuros, o rosto cheio de cicatrizes. Fez um esgar de nojo.

— Disse que você não deve se ajoelhar?

Não respondi.

— Pegue o chicote.

Ouvir aquelas palavras me trouxe alívio. Era a dureza conhecida de Randall Ghast. Era algo com o que eu sabia lidar. Sir Randall era meu instrutor. Os novi-

ços da Ordem de Khalmyr recebiam um instrutor, um cavaleiro mais velho que tinha a missão de ensinar as bases sobre a cavalaria e o serviço ao Deus da Justiça. Havia outros professores, é claro. Todos os cavaleiros do castelo tinham alguma participação na educação de todos os noviços. Mas a relação entre instrutor e discípulo era íntima, paternal. Quando um noviço avançava, tornava-se escudeiro de seu instrutor, e seguia nesse caminho até que fosse sagrado cavaleiro. Não sei por que Randall fora escolhido como meu instrutor, mas todos tinham medo dele. Eu também tinha, mas era um medo bom.

Randall falava a verdade, ao contrário de Thallen Devendeer. Eu podia não saber quase nada com oito anos, mas sabia daquilo.

O chicote estava escondido por baixo da palha suja que fazia as vezes de cama. A maioria dos cavaleiros dormia em colchões simples. Randall era o único que fazia questão da palha desconfortável, que espetava sua pele e fazia-o coçar à noite. Ele também não tinha lençóis ou cobertas. Acreditava que não merecia.

Peguei o chicote. Eu precisava segurá-lo com as duas mãos. Não precisei ouvir a ordem de sir Randall para tirar a camisa.

— O que você fez, Arthus?

— Fugi.

— E por que fugiu?

— Porque queria ver a tribo — eu nunca conseguia mentir para meu instrutor. Na verdade, nem queria. Confessar meu pecado era uma espécie de alívio por si só.

— É isso que você é, Arthus. Você é um orc.

— Sim, sir.

— E o que orcs merecem?

— O chicote, sir.

— Comece.

Dei-me a primeira chicotada. Fiz força, o couro estalou e bateu em minhas costas, criando uma trilha que ardia. As feridas da última autoflagelação já tinham cicatrizado. Tudo cicatrizava rápido quando havia a santa magia de cura de Khalmyr envolvida.

— Você quer fugir com eles, Arthus? Quer viver na imundície daquelas criaturas?

— Não sei, sir — respondi com sinceridade. Bati mais uma vez.

— Este castelo é sua última esperança, Arthus. Você pode viver como uma pessoa, com dignidade, se ficar aqui e implorar a Khalmyr para que corrija sua alma sombria. Ou pode se enfiar nos buracos dos orcs, viver na sujeira e morrer cedo. Quem o matar será chamado de herói. É isso que quer?

— Não, sir — mais uma chicotada.

— Khalmyr o odeia, Arthus. Cada manhã em que você acorda, em que não morreu durante o sono, é um desgosto para o Deus da Justiça. Você é a sujeira reunida de tudo que há de errado neste mundo. Khalmyr odeia este mundo, e é por isso que está se afastando de nós. Você é um orc, e é a maldade sobre duas pernas.

— Sim, sir — eu já sentia o sangue escorrer quente por minhas costas.

— A vida de um orc não vale nada. Quando um orc morre, ninguém chora. A morte de um dos seus é motivo de piada. Dizem que matar alguém como você é treinamento para aventureiros. Sabia disso? Sua morte, o fim de tudo para você, seria um mero treino para um guerreiro de alguma raça civilizada.

As chicotadas rasgaram minha pele, mas eu não hesitava. Na verdade, não conseguia parar. Aquilo era real. Aquilo não eram os sorrisos dos cavaleiros. Aquela era a verdade.

— Você está sendo punido agora, Arthus?

— Não, sir — eu sabia a resposta. A pergunta era sempre a mesma.

— Então por que está mortificando a própria carne?

— Porque Khalmyr odeia o mundo, e somos parte do mundo, sir. Estou pedindo desculpas a Khalmyr.

— Você é um orc sujo — disse meu instrutor.

Então ele deteve meu braço no meio de uma chicotada. Tirou o chicote de minhas mãos. Despiu a própria camisa.

— E eu sou um humano sujo — disse. — Khalmyr nos odeia, Arthus, e precisamos pedir perdão.

Ele bateu em si mesmo, fazendo esgares de dor que beiravam o prazer beatífico.

Nós pedíamos o perdão de Khalmyr, mas Khalmyr não perdoava. Eu me sentia muito mais à vontade com Khalmyr do que com os cavaleiros.

Acho que nem mesmo a magia de cura de um cavaleiro abençoado por Khalmyr é capaz de disfarçar anos e anos de golpes de chicote, porque fiquei com cicatrizes. No início, eu não tinha tanta força, e tinha um certo medo de me ferir, por isso as chicotadas não eram tão doloridas. Mas, enquanto eu adquiria resistência de corpo e mente, conseguia ser mais impiedoso comigo mesmo. Sempre, depois de uma sessão com sir Randall Ghast, ele me curava com sua magia. Mas, quando eu tinha quatorze anos, minhas costas apresentavam uma espécie de desenho bizarro, cheio de linhas cruzadas, as marcas de cicatrizes antigas, que nem mesmo o milagre do Deus da Justiça conseguiam apagar.

Meu instrutor sempre ressaltou como o que fazíamos era secreto, deveria ser escondido dos outros cavaleiros. Eles não conheciam a verdade, e não entenderiam se a mostrássemos. Eles só conheciam um lado da justiça de Khalmyr. Conheciam o amor, o perdão aos inocentes.

Eles eram ingênuos, e não sabiam como Khalmyr odiava os culpados. Fingiam que não éramos todos nós, mortais e pecadores, culpados de macular Arton, de descumprir a justiça perfeita que o deus tinha nos imposto. Por isso, eu evitava tirar a camisa na frente dos outros.

Naquela época eu já era um escudeiro. Carregava os equipamentos de sir Randall quando ele saía em missão pelas redondezas. Escovava seu cavalo, que

não tinha nome e era tratado como uma ferramenta, e polia sua armadura. Os escudeiros viviam em volta de seus instrutores, mas havia uma fraternidade entre nós. Garotos e garotas criados juntos, num ambiente exíguo como o castelo, experimentando mais ou menos as mesmas mudanças, sempre adquiriam uma cumplicidade instintiva. Eu era deixado de fora dos jogos secretos dos outros, quando eles se escondiam nos cantos escuros, porque eu era um orc, e nenhum humano ou humana desejaria se esconder num canto escuro com um orc. Com quatorze anos, eu já tinha a altura de alguns cavaleiros adultos, minha musculatura era inchada e invejável. A sensação era de que meu corpo era grande demais, não condizia comigo mesmo.

Os escudeiros tinham todos escapado do castelo enquanto os cavaleiros estavam em alguma reunião. Deveríamos estar treinando, mesmo sem supervisão dos instrutores, mas era um dia quente de verão, e ninguém mais aguentava trocar golpes com espadas de madeira. Era fácil escapar dos cavaleiros-monges, então todos foram para um lago pequeno, mas fundo, que havia atrás do castelo, entre a floresta e alguns barrancos.

Dessa vez fui avisado. Quando cheguei lá, já havia sete outros garotos e garotas. Tirei minhas botas, mas fiquei com as calças e principalmente a camisa. Entrei na água lodosa.

Os outros escudeiros permaneceram me olhando. Nenhum deles vestia camisa. Eu fazia força para nadar, tinha dificuldade.

— Qual é o problema, Arthus? — perguntou uma escudeira. — Nunca aprendeu a nadar?

Eu tentei responder, mas estava muito ocupado mantendo a boca e o nariz acima d'água.

— É porque ele é orc — disse um dos rapazes. — Orcs não nadam porque são muito pesados. Só ficam enfiados debaixo da terra.

Alguns riram, outros protestaram. Eles eram meus amigos. Pelo menos alguns. Acho que um ou dois nem me viam como orc, só como mais um escudeiro.

— Nadar é difícil — eu disse, ofegante, me segurando num galho baixo para conseguir algum apoio. — Mas sou mais forte que qualquer um de vocês.

Eles riram de novo, eu ri. Nadaram à minha volta e jogaram água em mim.

— Por que você está de camisa? — perguntou uma das meninas.

E um escudeiro completou, com um comentário que me fez ficar corado:

— Se eu fosse forte como você, nunca usaria camisa, Arthus.

Eu dei uma risada boba, mas alguém explicou o que eu mesmo não queria falar:

— Deve ser uma das ordens malucas de sir Randall. Ele é um fanático. Não deve querer que Arthus tire a camisa. É isso, Arthus?

Fiquei mudo, o que era confirmação suficiente. Havia uma razão, mas melhor deixar eles pensarem que era só mais uma das diretrizes sem sentido do meu instrutor.

— Como é servir a ele? — perguntou a primeira menina. — Ele é mesmo um fanático?

Todos ficaram quietos, esperando a minha resposta.

— Sir Randall é bom — eu disse. — Ele me ensina o que preciso saber.

— E o que é isso?

— Lutar, cuidar dos cavalos...

— Bobagem. Todos nós aprendemos isso. Sir Randall é diferente. Se você disse que ele ensina o que você precisa saber, seu treinamento deve ser diferente.

Fiquei sério. Não sabia o que falar.

— Sir Randall me ensina sobre Khalmyr.

— Todos nós...

— Não, vocês não aprendem sobre Khalmyr. Não o Khalmyr verdadeiro. Existe uma face de Khalmyr que poucos conhecem.

Todos eles ficaram interessados. Eu me arrependi de ter falado aquilo na mesma hora. Estava chegando muito perto de revelar o segredo. Era difícil ter quatorze anos, querer impressionar meus colegas e manter a boca fechada.

— Como é o Khalmyr verdadeiro? — perguntou a menina que estava falando mais do que todos.

— Vocês não acham estranho que somos treinados para lutar, mas quase ninguém luta neste castelo? — provoquei. — Os cavaleiros saem em aventuras. Mas por aqui ninguém caça monstros antes que ataquem a aldeia. Ninguém procura bandoleiros nas estradas.

— Khalmyr quer que ataquemos pessoas e criaturas antes que façam qualquer mal? Você está louco!

— O que vale mais? — insisti. — A vida de um aldeão que planta e colhe, paga impostos e ajuda a Ordem de Khalmyr? Ou a vida de um monstro selvagem, mesmo que ainda não tenha nos atacado? Porque um dos dois vai morrer! Mas os cavaleiros acham que deveríamos esperar o aldeão morrer, para então poder matar o monstro. Não faz sentido!

Um dos garotos tinha ficado para trás, enquanto os outros circulavam ao meu redor. Foi a voz dele que cortou a torrente de objeções que todos lançavam:

— Temos uma tribo de orcs por perto — ele disse. — Talvez alguém devesse fazer algo a respeito.

Silêncio. Uma das meninas mandou que ele calasse a boca. Eu sustentei o olhar do rapaz. Ele se aproximou lentamente, nadando com facilidade.

— Os orcs são assassinos — ele disse. — Não sabemos quantos aldeões eles já mataram. O problema poderia acabar de uma só vez.

— Quem é você para decidir quem vive e quem morre? — a garota falou com raiva meio estridente.

— Eu sou um humano.

Continuei sustentando o olhar dele. Meu coração batia forte. Senti uma dor fantasma nas cicatrizes acumuladas. Ele falava em chacinar a tribo de onde eu vinha. A tribo que, anos antes, eu vira durante minha fuga. A tribo que me examinara com atenção e me presenteara com uma marca vermelha na testa.

Eu queria ouvir aquilo.

Meu coração estava acelerado porque eu sabia que, no fundo, o escudeiro falava a verdade. Ele era um humano. Um humano que poderia ser qualquer coisa, enquanto eu era um orc que fora criado para ser maligno. Sir Randall dizia ser um humano imundo, e que todos os humanos eram imundos, mas os humanos eram cavaleiros e aldeões. Os orcs eram uma tribo de assassinos.

— Ouvi dizer que Arthus quase foi afogado no riacho quando era bebê — o rapaz manteve a barragem de provocações. — Se isso tivesse acontecido, quem puniria o culpado? Quem chamaria de crime matar um filhote de orc? Matar um bebê humano, isso sim é um crime imperdoável. Mas livrar o mundo de uma cria do mal?

— Quem vai se afogar agora é você, desgraçado! — gritou a garota.

Ela se jogou sobre o escudeiro. Empurrou sua cabeça para baixo. Ele se debateu e se desvencilhou. Nisso, minha defensora tinha apanhado um galho que estava flutuando pela água marrom, e acertou o lado da cabeça do garoto com um golpe lento, circular, encharcado.

Eu não entendia por que ela tinha tomado para si o dever de lutar por minha honra. Momentos antes, eu mesmo estivera defendendo o extermínio de monstros. Eu sabia que Khalmyr me odiava. E certamente odiava também aquele garoto, que se achava tão superior apenas por ser humano.

Foi naquele momento, naquele lago, seguro a um galho baixo, que eu entendi o que sir Randall Ghast queria me ensinar.

Entendi de verdade. O mundo era como o lago. Havia crias do mal, como eu. E havia humanos orgulhosos, como ele. E havia humanos idiotas, que achavam que o amor podia superar a justiça e a punição, como a garota que me defendia. O lago só estaria perfeito de novo se suas águas estivessem plácidas, livres daquela coleção de pecadores. Se o lago de repente nos engolisse a todos, ele seria perfeito mais uma vez.

Se sumíssemos todos, o mundo seria perfeito. Seria ordeiro. Khalmyr estaria satisfeito.

Meus músculos chegaram a estremecer com a ideia. Mesmo sem saber nadar, eu podia pelo menos chegar até os dois. Podia empurrá-los para baixo. Podia segurá-los até que parassem de se mexer.

Eu podia tornar o lago perfeito e mostrar minha obra a sir Randall Ghast.

Quando eu pensei em meu instrutor, a voz dele cortou a floresta, e sua manzorra enfiada numa manopla segurou-me pela nuca.

— O que você está fazendo, Arthus?

Sua voz era de calma total, e por isso gelei. Eu estava perto da margem e o cavaleiro tinha se esticado para me segurar. A força que ele fazia em minha nuca fez com que eu grunhisse de dor. Os outros escudeiros nadaram para longe, subiram de forma atabalhoada nas margens e correram, alguns se preocupando em pegar suas roupas. Eles estavam apavorados, mas eu sabia que não seriam punidos. Os instrutores deles acreditavam no perdão. Acreditavam que jovens nadando no lago não estavam cometendo nenhum grande pecado.

Randall Ghast sabia da verdade.

Ele me soltou. Fiz menção de tentar nadar até a margem, segurando-me no galho, batendo os pés como um cachorro, tentando manter a cabeça acima da água.

Meu instrutor me jogou uma pedra. Acertou minha testa. Senti uma dor aguda, misturada com uma espécie de coceira enervante, então o calor do sangue escorrendo em meu supercílio.

— Sir, o que está...

Mais uma pedra. Me acertou bem no meio da cara, com força. Senti meu nariz quebrar, meus olhos se encheram de lágrimas. Por instinto, soltei o galho, levando as mãos ao rosto. No mesmo instante, comecei a afundar. Bati as pernas desesperado, e em meio à dor engoli água.

Uma percepção nauseante me dominou. Eu tinha cometido pecados demais. Assim como eu, sir Randall chegara à conclusão de que o lago seria perfeito sem ninguém para macular sua mansidão. Era naquele momento que eu iria morrer, aos quatorze anos, afogado, porque minha raça não conseguia nadar direito.

Minha cabeça ficou toda submersa. No meio da dor e do nariz cheio de sangue e muco, não consegui me preparar com uma inspiração funda. Comecei a sufocar.

Bati os braços, enlouquecido, engolindo mais água. Abri os olhos na água lamacenta, tentando enxergar algo, mas era tudo breu, sem ar, tudo uma vastidão gelada.

Consegui colocar a cabeça para fora d'água, enchendo os pulmões. Minhas mãos procuraram o galho, mas sir Randall atirou outra pedra, dessa vez só atingindo a água perto de mim.

— Vou morrer, sir?

Afundei de novo.

Quando emergi, não consegui encher tanto os pulmões. Randall Ghast estava com uma pedra na mão.

— Este é o desejo de Khalmyr? Que eu...

Fui interrompido quando submergi mais uma vez. Já não estava mais sentindo frio. Tudo que eu conseguia sentir era a ardência dos pulmões, o estômago embrulhado por ter engolido tanta água lodosa e uma paz estranha. O pior estava acontecendo, eu não precisaria mais temer. Eu nunca mais veria a tribo, não precisaria me preocupar se eu era um orc bom.

Um orc bom era um orc morto.

Emergi de novo, mas dessa vez não tinha tanta sofreguidão para respirar. O ar entrou pela minha boca aberta e era doce, mas era como uma sobremesa, não como algo que me manteria vivo. Era bom ter algum alívo momentâneo, mas eu sabia que não duraria muito. Bastava submergir mais uma vez.

Então ouvi a voz de meu instrutor:

— Prove que você é diferente.

Quis gritar. Era fácil morrer, mas era difícil cumprir uma tarefa como aquela. Ouvi sua voz abafada, misturada com meu próprio gorgolejar, enquanto descia mais uma vez. Mas agora eu já não estava mais em paz, tentava subir de novo, porque tinha uma missão.

— Thallen Devendeer disse que orcs podem ser bons — falou Randall Ghast, com toda a calma de Khalmyr, com a pedra na mão. — Disse que vocês podem mudar. Prove isso. Nade até a outra margem.

Acho que meus olhos se encheram de lágrimas, mas não tenho certeza, por causa do sangue e da água. Tentei jogar os braços para a frente, como vira os outros escudeiros fazendo, mas algo dentro de mim puxava para baixo. Era meu próprio peso, a densidade de meus ossos, minha natureza orc. Os outros conseguiam boiar, ficar deitados em plena água, e mexer os pés com facilidade, impulsionando-se para a frente. Eu fiz isso e acabei de cabeça para baixo dentro d'água, perdi a noção do que era em cima ou embaixo. Tentei nadar para qualquer lado, meus pulmões já queimavam de novo. Eu maldisse sir Randall Ghast, que me roubara a placidez da morte. Era fácil ser só um orc sujo, agradar Khalmyr somente desistindo. Era difícil nadar até a outra margem. Notei que estava indo mais para o fundo. Um instinto dentro de mim fez com que eu tentasse inspirar, mesmo estando submerso, e a água do lago queimou minhas vias aéreas. Escolhi outro lado, agitei os braços, enredei-me em alguma coisa. Talvez fossem algas. Eram nojentas e moles, prenderam-se em meus pulsos. Eu não conseguia mais avançar para lugar algum.

— Prove que você é diferente — pensei ter ouvido meus instrutor dizer.

Imagens se misturaram na minha cabeça, e eu pensei na tribo. Tantos anos antes, eu vira os membros da tribo. Recebera uma marca vermelha.

Eles eram orcs malignos, que tinham me cheirado, me tocado e me marcado.

Meu instrutor era um cavaleiro bondoso, que me jogara pedras.

Eu rezei. Quero dizer que rezei para Khalmyr, mas naquele momento eu não podia pedir nada a Khalmyr. Estava naquela situação para me provar a ele. Então só rezei, e não sei quem ouviu.

De repente, dei um repuxão no braço e as algas se romperam. Eu estava livre, mas ainda não sabia para onde deveria nadar. Ainda precisava lidar com o peso de meu próprio corpo.

Toquei no fundo do lago com os dedos. Eu já não sabia se estava ou não respirando. Empurrei o fundo, com os pulmões em chamas. Girei, descontrolado, mas senti que havia menos resistência para uma certa direção. Chutei às cegas, até atingir o fundo, e usei-o para me impulsionar. Então movi os braços.

Senti-me ficar mais leve, achei que fosse a inconsciência chegando. Mas, sem deixar que o desespero me impedisse de me mover, continuei empurrando a água para baixo, puxando meu corpo pesado. Vi uma luz, achei que fosse Khalmyr. Achei que fosse a morte.

Emergi, a luz se transformou no sol, vi o céu azul pontilhado de brilhos vermelhos que só existiam nos meus olhos. Enchi os pulmões com uma espécie de rugido de vitória. Não vi meu instrutor ou qualquer coisa atrás de mim, só a margem aonde eu deveria chegar.

Movi um braço.

Depois o outro.

E nadei.

Cheguei à margem e subi com dificuldade. Fiquei em terra firme, ofegando, deixando a água escorrer por meu corpo. Vomitei.

Ergui a cabeça para ver sir Randall caminhando para perto de mim. Ele deixou a pedra cair.

— Achei que você fosse morrer, Arthus.

Então, por um instante, eu deixei de ser um orc maligno ou um escudeiro da Ordem de Khalmyr e fui um garoto de quatorze anos. Um soluço chegou a minha garganta. O medo me atingiu todo de uma vez. Engasguei algumas vezes, mas engoli o choro.

— Você iria matar seu próprio pupilo?

— Eu não iria matar ninguém hoje. Mas, se um pecador resolve nadar sem saber como, ele não deve chorar quando é tragado pela água. É isso que os pecadores fazem. Metem-se em situações das quais não sabem sair, então esperam que cavaleiros ou deuses os ajudem.

Então ele abriu um sorriso.

— Mas você foi diferente hoje, Arthus. Você foi diferente dos outros orcs. Talvez ainda consigamos fazer de você um bom cavaleiro.

Uma torrente de pensamentos se avolumou dentro de mim. Minha epifania sobre o lago plácido. A ingenuidade da garota que me defendera. Eu havia pedido ajuda a um deus, e sido atendido. Mas só o que falei foi:

— Sim, você iria matar hoje. Iria me matar. Eu saberia sair da situação na qual entrei, se não fossem suas pedradas.

Sir Randall Ghast manteve o olhar fixo em mim:

— O dia em que não puder matar nem mesmo um escudeiro será o dia em que não serei mais um instrutor.

Ele deu as costas e falou:

— Você provou seu valor, Arthus. Prepare-se. Vamos numa missão juntos.

Conclui na próxima edição!

Baseado nas ideias e sugestões do leitor Daniel Duran

DIVERSÃO OFFLINE! 2017

A maior feira de jogos analógicos do Brasil, agora em dose dupla!

19 E 20 DE AGOSTO

C. C. SULAMÉRICA
RIO DE JANEIRO

ROBERT J. SCHWALB

O "Demon Lord" está chegando e vai invadir o Diversão Offline!
O autor do RPG "Shadow of the Demon Lord", recordista de arrecadação em financiamentos coletivos no Brasil, é a primeira atração internacional confirmada no evento.

VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Em 2016, o evento contou com a presença de convidados ilustres como o Trio Tormenta e o autor internacional John Wick!

/diversaooffline
@diversaooffline
www.diversaooffline.com.br

Parceria:

PENSAMENTO COLETIVO

AVENTURA!

MESTRE DA MASMORRA

Mestre da Masmorra traz todo mês dicas sobre a criação de mundos, campanhas e histórias no geral. Hoje vou contar para vocês como preparo minhas sessões de jogo.

Ideia

O primeiro passo sempre envolve uma ideia de aventura. É o objetivo da sessão de jogo: recuperar um item, salvar um NPC, derrotar um vilão, desfazer uma maldição… Pode ser qualquer coisa, o que eu achar mais interessante na hora. Quando a aventura faz parte de uma campanha, ela também faz sentido dentro da história. O NPC foi raptado algumas sessões atrás, o vilão é o mesmo que vem dando problema para os heróis faz algum tempo, a maldição talvez seja um dos arcos da campanha e está na hora de avançar a história…

Gosto que haja um desencadeamento e planto eventos que vão crescendo com o passar das sessões de jogo, mesmo quando os heróis não vão atrás deles. Empresta realismo ao jogo. Mas vamos falar disso daqui a pouco. O importante, por enquanto, é ter uma ideia para a aventura.

De onde vêm as ideias? Essa questão tem sido debatida à exaustão, e não só por mestres de RPG — há uma tradição filosófica inteira dedicada a ela! Embora eu não tenha uma resposta, sei como contorná-la para conseguir o efeito que precisamos. Ideias não surgem do nada. É preciso estimular o cérebro para que elas comecem a aparecer. E a melhor forma de fazer isso é alimentar a cabeça com material interessante. Livros, quadrinhos, filmes e séries de TV não são apenas as "refeições" mais típicas, como também algumas das mais prazerosas!

Não estou dizendo para você simplesmente copiar uma ideia que viu por aí; depois de bem-alimentada, sua mente fará as conexões necessárias e logo aparecerá com ideias próprias. Uma nota sobre cópia: não há problema nenhum em copiar uma ideia. O problema é ficar limitado a ela. Tente sempre dar um ou três passos a mais; não se deixe limitar por suas fontes.

Se você é um mestre de primeira viagem, experimente os livros-jogos da série **Fighting Fantasy**. Cada um rende algumas boas sessões de jogo. Não tenho vergonha nenhuma de dizer que aproveitei suas ideias em minhas aventuras — quando não funcionaram, a culpa quase sempre foi minha.

Personagens

Depois que tenho a ideia para a aventura, entro em contato com meu grupo. Converso com eles, dou algumas linhas gerais e pergunto com que personagens eles pretendem jogar.

As "linhas gerais" são bem gerais mesmo. Digo coisas como "tô a fim de mestrar uma aventura de fantasia", "vamos jogar em Eldenurin", "o sistema vai ser *Tormenta RPG*". É claro que eu e meus amigos jogamos há anos (mais de duas décadas, na verdade), então eu mais ou menos sei o que esperar: Roger vai jogar de clérigo, Julio de druida, Greg de bardo, Tomate de guerreiro/mago… Eles ainda me surpreendem, claro, mas quando começo a pensar na aventura em relação aos personagens, já sei mais ou menos como vai ser.

O motivo de conversar com os jogadores é bastante prático. Como já tenho a ideia da aventura, preciso recheá-la de desafios interessantes. Nada melhor do que saber quem são os heróis para poder desafiá-los à altura.

Às vezes, um deles aparece com um personagem completamente diferente do que havia me dito. Isso nem sempre é deliberado, mas porque alguém se encantou com uma nova ideia e resolveu seguir daí. Mas às vezes é apenas na batida "jogador versus mestre" — querem me pegar desprevenido, talvez na esperança de que a aventura fique mais "fácil" com um personagem diferente (coitados)!

Não fico brabo, claro, porque somos amigos e também porque eu mesmo em algum momento uso uma ideia nova em lugar de outra que parecia melhor. Sou mais do que favorável a usar a intuição e mestrar de improviso, mas, no geral, tento me ater ao que já decidi para a aventura — faça isso especialmente se você for um mestre pouco experiente, para que o jogo não fique bagunçado.

A partir de então é hora levantar desafios. Alguns deles serão clichês.

Clichês

As coisas se tornam clichê por um motivo. O clérigo esconjura mortos-vivos, o guerreiro luta, o bardo precisa de um palco… Clichês podem ser chatos, mas a verdade é que quando um jogador decide jogar com certa classe, ele espera o clichê. E você, como mestre, deve provê-lo.

É, eu sei. Você é o mestre, o todo-poderoso e deveria ter a última palavra em tudo. Os jogadores vivem no *seu* mundo,

não você no deles. Então que bobagem é essa de "prover o que os jogadores esperam?". Esse tipo de pensamento é ótimo para ficar sem grupo de jogo.

Lembre-se que em RPG você conta uma história *junto* com os jogadores. Assim como você cria aventuras para desafiá-los, eles criam personagens para sobrepujar desafios. Mas não só; assim como querem ser surpreendidos, eles também querem que suas escolhas tenham alguma influência. Quantas sessões de jogo você acha que o guerreiro aguenta se não tiver luta? Ou o mago em zonas de "magia morta"? Pense nisso.

Os desafios não precisam ser todos clichês. E os clichês não precisam nem ser os desafios principais da aventura! Mas tente encaixá-los, ainda que de maneira sutil. A aventura exige que os heróis entrem numa caverna, templo ou outro complexo? Prepare uma sala com esqueletos, zumbis e outros mortos-vivos para o clérigo esconjurar. Exige negociação? Quem sabe um pagamento na forma de uma apresentação do bardo? Faça as habilidades de classe contar para alguma coisa.

O mesmo vale para perícias, mas estas têm uma peculiaridade interessante, como veremos a seguir.

Desafios

Grosso modo, existem dois tipos de desafio: um para *personagens*, outro para *jogadores*.

Isso significa que há vezes em que tudo o que importa são as habilidades na ficha de personagem, e que em outras vezes os jogadores é que terão de quebrar a cabeça para sobrepujar um desafio.

Desafiando os Personagens

Explorando uma caverna, os heróis se deparam com um abismo. Largo e de profundidade indefinida, com tempo suficiente eles talvez conseguissem atravessá-lo sem problemas. Mas estão sendo perseguidos por um exército de inimigos! Tudo se resume a uma rolagem do dado; cada herói precisa fazer um teste de Atletismo, Força ou alguma outra característica para saltar por cima do abismo rumo à liberdade. Este é um desafio para *os personagens*; todo o necessário para sobrepujá-lo está na ficha. Não está claro? Vamos a outro exemplo, então.

Pense no seu FPS (vulgo, jogo de tiro) preferido. No geral, você controla um personagem que pode correr, caminhar, esquivar, saltar e atirar. A velocidade que ele pode correr, a distância e altura que pode saltar, o quanto se afasta quando esquiva — tudo já está definido. Em RPG, é como se sua ficha estivesse pronta. Há o que você pode fazer e o que não pode fazer e ponto. Sacou?

Mestres iniciantes costumam rechear suas aventuras com esse tipo de desafio — e não há problema nenhum nisso. Mas chega uma hora em que o jogo precisa ficar um pouco mais desafiador, especialmente porque rolar o dado de novo e de novo torna-se cansativo e os jogadores — e você também, aposto — precisam de desafios mais interessantes. Entram em cena os desafios para *os jogadores*.

Desafiando os Jogadores

Desafiar os jogadores quase sempre é mais difícil que desafiar os personagens. A melhor maneira é fazê-los ponderar e tomar decisões. Bons desafios deste tipo envolvem solucionar problemas, resolver enigmas, desvendar mistérios e, principalmente, conversar e interagir com NPCs. Em outras palavras, desafiar os jogadores é mais do que permitir que eles resolvam tudo com seus poderes e habilidades de combate ou simplesmente rolando os dados.

Foi o que fiz em *Mergulho no Passado*, uma das aventuras de ***Só Aventuras Vol. 2***. Incluí um desafio para *os jogadores*. Chamado de *As Oito Rainhas*, trata-se de um exercício clássico de xadrez.

Se você não conhece xadrez, aqui vai um pequeno resumo: a rainha (também chamada *dama*) é uma das peças mais importantes. Pode se mover quantas casas quiser, e em qualquer direção. Assim, ela pode ameaçar qualquer peça que esteja desprotegida (sem outra peça entre a rainha e a peça ameaçada). Daí o desafio das oito rainhas: você precisa colocar oito rainhas em um tabuleiro de xadrez, e uma não pode ameaçar as outras. Exige bastante atenção, mas não é impossível de ser resolvido.

A primeira coisa que você deve ter se perguntado é: e se os jogadores não conseguirem resolver o desafio? Nada tema; há um pequeno detalhe que você não pode esquecer: *sempre* deve haver uma saída. Mesmo no desafio das oito rainhas, um dos jogadores pode dizer que não é tão inteligente quanto seu personagem e desistir. Então, permita que os personagens façam testes de Inteligência e dê algumas dicas — digamos uma dica para cada sucesso.

Mas dê *dicas*, não a resposta completa! Na *Só Aventuras Vol. 2*, o primeiro teste de Inteligência tinha CD 15 e fornecia um movimento correto. Ainda difícil, mas não impossível.

A preguiça tem seu custo…

MESTRE DA MASMORRA

Esquematizando a Aventura

Agora que tenho a ideia, sei quem são os personagens e preparei alguns desafios, hora de mapear a aventura.

Isso não significa desenhar um mapa, mas preparar um organograma. É quase como o roteiro de um filme — mas, aqui, os personagens têm controle sobre a história. Num filme, estão presos ao roteiro. Sempre que assistir a *Uma Nova Esperança*, Luke e Ben Kenobi vão procurar transporte para Alderaan na mesma cantina. Em RPG, o mestre não pode esperar o mesmo — os heróis podem entrar numa taverna, na outra ou em nenhuma!

Por isso esta etapa é tão importante; é aqui que decido o que acontece aonde e com quem. Por exemplo: os heróis estão investigando um assassinato. Sua única pista é uma adaga curva, com um símbolo misterioso na lâmina. Ninguém sabe exatamente o que ela significa; assim, o grupo decide visitar alguns lugares em busca de informações. É aqui que entra o mapa.

Eu decido que há quatro lugares na cidade onde eles podem encontrar pistas: o templo do deus da justiça, a biblioteca, o quartel da guarda e em qualquer uma das tavernas na parte mais perigosa da cidade. Caso os heróis procurem em qualquer outro lugar, não encontrarão nada — a menos que rolem muito alto ou tirem um crítico em um teste de Carisma, Obter Informação ou semelhante, quando serão direcionados para um dos três lugares certos.

O processo então se repete; preciso decidir quem são os NPCs em cada um desses lugares — e também o que cada um deles sabe. Além disso, também preciso decidir o que é necessário para fazer cada um deles contar suas informações.

Se os heróis procurarem informações na taverna, por exemplo, encontrarão os seguintes NPCs: Helmut, o taverneiro, Tathy, uma das raparigas, Koll, membro da guilda dos assassinos e alguns clientes e funcionários diversos, NPCs sem nome (e sem informações). O próximo passo é listar o que cada um sabe. Helmut conhece a tatuagem; é o símbolo da guilda dos assassinos. Ele sabe que há um ponto de encontro em um casebre perto, mas como já foi ameaçado e paga proteção, prefere não falar nada. Sua reação se tornará Inamistosa quando ver ou ouvir a descrição da adaga, mas mudará para Indiferente quando souber que a guilda está sendo investigada. Com sucesso em testes de Diplomacia, os heróis podem mudar sua postura para Amistosa — e assim descobrir sobre o ponto de encontro nas

proximidades. O processo então se repete para Tathy, Koll e os NPCs no templo, na biblioteca e no quartel da guarda.

Parece trabalhoso, não? E é. Mas vale a pena, pois empresta mistério e realismo ao jogo. Ninguém tem todas as informações e há mais de um caminho para os heróis explorarem.

Sidequests

Note que este também é um momento interessante para incluir algumas sidequests. Helmut pode pedir que os heróis se livrem de Koll antes de dar qualquer informação sobre a guilda dos assassinos. O clérigo no templo do deus da justiça precisa que eles recuperem uma relíquia roubada. E assim por diante.

As sidequests não precisam estar ligadas à missão principal, nem servir como moeda de troca; mas podem ser usadas para imprimir vida à aventura — com elas você diz que o mundo não gira apenas ao redor das ações dos heróis, e que há mais acontecendo do que só sua missão.

O Mapa de Verdade

Agora que sei as locações da aventura, posso detalhar as mais relevantes. Nesta etapa, isso significa desenhar um mapa. Acho legal ter um esboço dos lugares onde os heróis passarão mais tempo, para descrições mais detalhadas, ou onde pode haver um combate. Uma luta pode ser divertida com os adversários parados uns na frente dos outros batendo até morrer, mas um campo de batalha com obstáculos e diferentes níveis por onde se mover é muito mais empolgante.

E se você estiver se sentindo especialmente diligente, pode incluir alguns eventos aleatórios numa luta, como NPCs jogando coisas com rolagens para decidir se acertam os heróis ou seus oponentes. Quase todo lugar pode ter salas e passagens secretas, com seus guardiões e tesouros próprios. Lembre-se de incluir a dificuldade dos testes para encontrá-las, as fichas dos inimigos e o tesouro em si.

Este também é o momento de anotar o tempo de viagem de um lugar para o outro, estabelecer encontros aleatórios e possíveis sidequests.

Inimigos

Esta etapa pode ser tão rápida e sem graça ou minuciosa e divertida quanto você quiser. É quando você abre o bestiário e seleciona os oponentes para cada ponto da aventura.

Você pode ir direto nos monstros que já escolheu para a aventura e anotar o que precisa, ou fazer o oposto: folhear página por página e planejar sessões inteiras a partir dos monstros escolhidos.

Um marcador de páginas pode ser o suficiente, mas eu gosto de ter tudo anotado para uma consulta rápida — como CA, bônus de ataque e, especialmente, os pontos de vida.

Combate Final

É aqui que você prepara a ficha do vilão da aventura.

Mas isso não é tudo! Mais do que uma ficha detalhada, também penso em como tirar o melhor das habilidades deste inimigo. O que ele precisa para manter os heróis em cheque? Como o vilão final, ele é esperto o suficiente para ter um campo de batalha preparado. Armadilhas, pontos com cobertura e, é claro, alguns capangas escondidos só esperando os heróis desavisados passarem perto o suficiente...

Recompensas

Este é o toque final. Seja generoso!

Uma vitória completa merece um bônus; os heróis salvaram o dia, derrotaram o vilão, venceram todos os capangas, descobriram todas as salas secretas — e até encontraram alguns ganchos para as próximas aventuras. Tesouros e XP extra são esperados.

Uma vitória média merece as recompensas padrão. E uma derrota, além da frustração em si, raramente gera qualquer recompensa — mas lembre-se que um bom mestre também usará isso em aventuras futuras. Se os heróis desenvolveram alguma má fama, isso pode gerar histórias interessantes no futuro.

Fim

É mais ou menos assim que preparo minhas aventuras. Tenho experiência e, claro, isso acelera um pouco as coisas. Mas seguindo um roteiro parecido, suas aventuras não terão erro.

Que Nimb role bons dados pra você!

GUSTAVO BRAUNER

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O pai dos ZUMBIS!

GEORGE A. ROMERO

No dia 16 de julho deste ano, morreu George A. Romero, vítima de câncer no pulmão. Com isso, os zumbis no mundo todo perdiam seu pai.

Nos últimos 49 anos, toda a mitologia ao redor do conceito do zumbi só existe por causa de Romero.

Antes, na cultura popular, o zumbi era uma pessoa reanimada por magia ou por rituais de vudu, geralmente mostrada como uma pessoa de olhar fixo (ou olhos esbugalhado) e que obedecia as ordens de um "mestre". Era uma ferramenta, um escravo implacável... mas que assustava tanto quanto... uma pessoa comum que estivesse a serviço de um vilão qualquer.

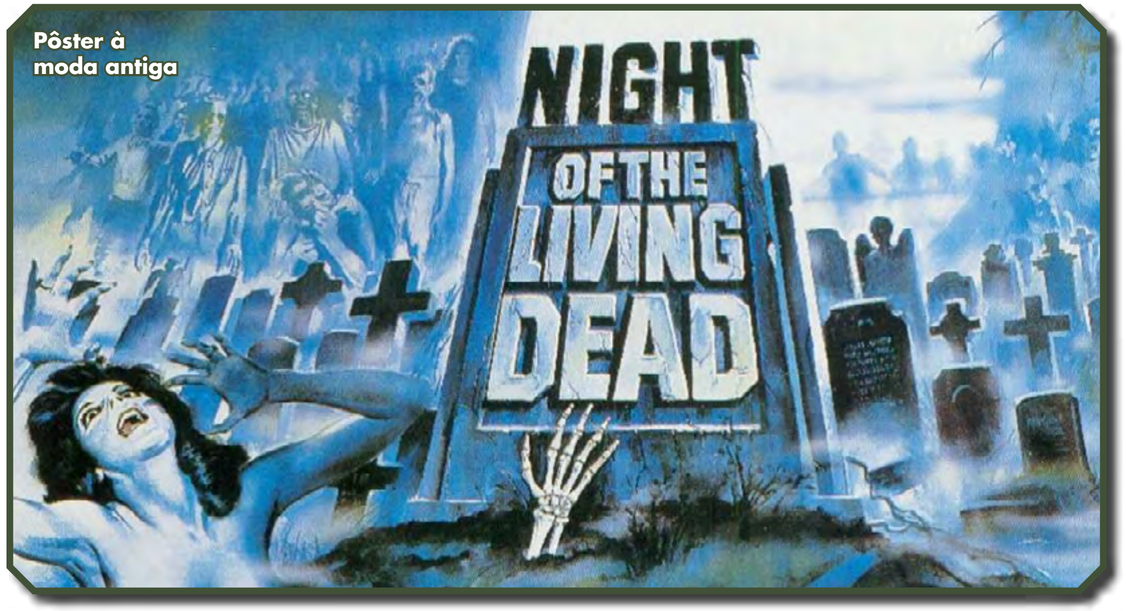
Mas, em 1968, Romero lançou o seu *A Noite dos Mortos-Vivos (The Night ofthe Living Dead)*, onde ele escreveu, produziu e dirigiu uma história aparentemente simples, de um grupo de pessoas que ficam presas numa casa e são cercadas por cadáveres reanimados que as atacam.

As explicações sobre os atacantes são poucas e esparsas: são cadáveres que, de alguma forma (talvez por efeito de um cometa que passou pelo planeta, mas sem maiores detalhes), e agora estão atrás dos vivos para devorar sua carne, uma mordida de um deles transmite a condição de morte-vida e eles só podem ser detidos com a destruição do cérebro, ou o que sobrou dele. A decomposição do corpo por vezes (e quando a verba permite) é aparente, e aparentemente, os corpos não guardam nenhuma memória ou emoção de sua vida anterior, apenas existem para devorar os vivos.

A Noite dos Mortos-Vivos foi o primeiro filme a usar o conceito moderno de zumbi, o de um cadáver reanimado que devora os vivos que encontra, que transmite seu estado como uma doença e que só pode ser detido com uma bala (ou pancada ou golpe similar) na cabeça ou cérebro. Curiosamente, a palavra "zumbi" não é usada em momento algum no filme, pois Romero queria se distanciar da lenda do folclore vudu, que na sua opinião, era completamente diferente do que aparecia no filme. Mesmo assim, ele estava lá, o zumbi que conhecemos hoje, o morto que anda.

Um novo monstro do cinema e da cultura popular havia nascido (ou morrido e se erguido) ali, no filme que marcou a estreia de Romero como cineasta e diretor. Um tipo de monstro que, assim como nos filmes invadia casas, cemitérios e cidades, invadiu os cinemas do mundo todo. O impressionante sucesso comercial de *A Noite dos Mortos-Vivos*, um filme barato que custou cerca de 144.000 dólares e que rendeu cerca de 18 milhões de dólares no mundo todo causou uma onda de filmes com "zumbi" ou "morto-vivo" no título. Romero havia criado o novo subgênero de terror.

A sensação dos drive-ins e dos jovens da época era sair impressionados dos cinemas que exibiam *A Noite,* para em seguida procurar por outros filmes com mortos-vivos que iriam povoar seus pesadelos. Vários estilos de filmes de zumbi seguiam o estilo de Romero, indo de apenas usar elementos do novo monstro a copiar descaradamente o roteiro de seu filme. Vários títulos se apresentavam como sendo continuações de *A Noite,* mesmo sem ter



Pôster à moda antiga

Os zumbis não ousam ferir seu mestre!

relação nenhuma com a história de Romero, numa confusão de títulos e lançamentos que perdurou até a época das videolocadoras.

Tecnicamente, a ordem correta dos filmes com mortos-vivos de Romero é a seguinte: *A Noite dos Mortos-Vivos* (de 1968), *Despertar dos Mortos (Dawn of the Dead*, 1978), *Dia dos Mortos (Day of the Dead,* 1985), *Terra dos Mortos (Land of the Dead*, 2005), *Diário dos Mortos (Diary of the Dead,* 2007) e *A Ilha dos Mortos (Survival of the Dead,* 2009). Tom Savini, especialista em maquiagem e efeitos especiais, dirigiu uma refilmagem de *A Noite* em 1990, e Zack Snyder, em 2004 fez uma nova versão de *Dawn of the Dead* (que no Brasil recebeu o título de *Madrugada dos Mortos*). Ambas refilmagens são excelentes filmes e tiveram a participação de Romero em alguma parte da produção.

Com uma filmografia pequena para um diretor do seu porte, Romero se tornou uma influência titânica para a história do cinema. Seus filmes tem qualidade técnica, roteiros bem escritos e personagens desenvolvidos e reais, que na maioria das vezes são carismáticos ou completamente detestados pelo público (mas pelos motivos certos). Os filmes de Romero são carregados de cenas fortes e chocantes, mas de forma proposital, para dar o tom da história, para mostrar o quanto terrível a situação é e o quão é perigosa a ameaça que está lá fora (os zumbis).

O tema zumbi é usado para mostrar questões sociais e políticas, como uma metáfora para assuntos sérios e comuns da modernidade. Mesmo em suas primeiras histórias, Romero mostra como o pior do ser humano aflora em situações extremas (como um apocalipse zumbi), como a sociedade que nós conhecemos é frágil e as instituições desmoronam quando são colocadas à prova.

Na progressão dos filmes, se percebe um avanço no tema, uma evolução na mitologia do zumbi moderno, que passa de monstro vilão a uma força da natureza, sem um conceito específico de bem ou mal, que apenas está lá e é perigoso, em filmes como *Dia dos Mortos,* os maiores vilões são os vivos, por exemplo. Em seguida, grandes corporações se aproveitam do mundo assolado por zumbis para lucrar e estabelecer uma nova elite de pessoas "livres dos mortos-vivos",desde que paguem por isso. Os zumbis (que aos poucos começam a recuperar a consciência) se tornam uma metáfora para as classes pobres e exploradas.

O grande mérito de Romero não é apenas ter criado os zumbis modernos, mas ter mostrado como seu usar um monstro simples e assustador para se contar histórias de terror com um fundo crítico, parábolas modernas e sangrentas, exageradas por um lado, mas apontando questões sociais que não podem ser esquecidas ou ignoradas.

Criar um monstro novo é até fácil, mas fazer com que esse novo monstro entre no medo coletivo da população mundial e fazer com ele continue sendo relevante depois de mais de quarenta anos no imaginário popular (ganhando até mesmo uma fobia específica) é outra história.

No caso, uma história de zumbis.

ROGERIO SALADINO

Vinte filmes de zumbis no estilo Romero

20. Dance of the Dead (2008).
19. Terror nas Trevas (*...E tu vivrai nel terrore! L'aldilà*, 1983).
18. Zumbi 2: A Volta dos Mortos (*Zombi 2*, 1979).
17. Demons: Filhos das Trevas (*Demons*, 1985).
16. A Noite dos Arrepios (*Night of the Creeps*,1986).
15. Resident Evil: O Hóspede Maldito (*Resident Evil*, 2002).
14. Fido, o Mascote (*Fido*, 2006).
13. Juan dos Mortos (*Juan de los Muertos*, 2011).
12. Terra dos Mortos (*Land of the Dead*, 2005).
11. A Noite dos Mortos-Vivos (*Night of the Living Dead*, 1990).
10. Planeta Terror (*Planet Terror*, 2007).
9. Extermínio (*28 Days Later*, 2002).
8. Dia dos Mortos (*Day of the Dead*, 1985).
7. Zumbilândia (*Zombieland*, 2009).
6. Despertar dos Mortos (*Dawn of the Dead*, 1978).
5. REC (2007).
4. Fome Animal (*Braindead*, 1992).
3. Todo Mundo Quase Morto (*Shaun of the Dead*, 2004).
2. A Volta dos Mortos-Vivos (*The Return of the Living Dead*, 1985).
1. A Noite dos Mortos-Vivos (*Night of the Living Dead*, 1968).

O avatar é o mais poderoso dobrador e o único capaz de dominar todos os elementos. Sempre existe apenas um único avatar vivo no mundo, e seu espírito reencarna em um novo dobrador imediatamente após a morte do avatar anterior, seguindo o Ciclo Avatar: fogo, ar, água e terra.

Além da capacidade de aprender a usar todos os elementos, o avatar também tem uma ligação extremamente poderosa com o mundo espiritual e seus habitantes, o que lhe garante poderes únicos.

O objetivo do avatar é servir como uma ponte entre o mundo espiritual e o físico, além de manter o equilíbrio entre dobradores e humanos comuns. Qualquer um que ameaçar esse equilíbrio terá que, cedo ou tarde, enfrentar o avatar em pessoa – até mesmo os personagens jogadores! As fichas dos avatares apresentadas aqui retratam o ápice de seus poderes no final de suas respectivas séries, seguindo as regras apresentadas na revista *Dragão Brasil 120*.

AANG ND 20

O último dos dobradores de ar, Aang foi o avatar que desapareceu por cem anos, culminando no conflito expansionista da Nação do Fogo. Aang foi quase um autodidata no aprendizado das artes da dobra e da utilização dos poderes de avatar, sem uma educação formal.

Aang tem apenas 13 anos quando é libertado do iceberg e está perto dos catorze no dia da batalha contra o Senhor do Fogo Ozai. Apesar de sua jornada de amadurecimento, ele ainda tem uma visão infantil do mundo, e seu comportamento é quase sempre inocente, emotivo e brincalhão.

Sua aparência é esbelta porém atlética, e sua estatura um pouco abaixo da média. Em homenagem aos Nômades do Ar, Aang sempre procura raspar o cabelo para deixar suas tatuagens à mostra, e costuma usar o traje típico dos monges do ar, em amarelo e laranja.

Aang: humano criança* avatar, monge dobrador 16, CB; ND 20; Pequeno, desl. 9m; PV 92; CA 36 (+8 nível, +1 tamanho, +6 Des, +10 defesa elemental, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: rajada de golpes com ataque desarmado +23/+23/+23 (2d6+8+1d6) ou bordão e ataque desarmado +17/+17/+23 (1d4+8/1d4+8 e 2d6+8+1d6); hab. elemento (ar, água, terra, fogo), empatia espiritual +20, estado avatar, dano elemental, deslocamento elemental (andar pelas paredes, equilíbrio perfeito, escavadeira, recuo acelerado, queda suave, salto, velocidade), golpe elemental (desarmar em cone de 4,5m; empurrar em esfera de 3m de raio), golpe elemental aprimorado (derrubar em cone de 9m), modelagem elemental (3/dia), *ver o invisível*; Fort +11, Ref +16, Von +12; For 10, Des 23, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 18.

Perícias & Talentos: Acrobacia +25, Adestrar Animais +23, Atletismo +25, Enganação +14, Diplomacia +23, Furtividade +18, Iniciativa +25, Meditação +21, Obter Informação +14, Percepção +10; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Ágil, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Preciso, Esquiva, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Corrida, Deslocamento Elemental Adicional x2, Desviar Objetos, Dobra de Energia, Dobra de Relâmpago, Especialização em Combate, Fortitude Maior, Mobilidade, Purificação Espiritual, Reflexos Rápidos, Usar Armas Simples, Vontade de Ferro.

Modelagem Elemental: (nível 0) *abrir/fechar*, *consertar* (apenas pedra ou cerâmica), *luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação* (exceto colorir e temperar), *purificar*

OS PODERES DO AVATAR

Elemento: por ter acesso aos quatro elementos, o avatar pode fazer ataques desarmados com dano de corte, esmagamento, perfuração ou frio (água); esmagamento não letal ou sônico não letal (ar); fogo (fogo); corte, esmagamento ou perfuração (terra).

Para dobrar água, o avatar precisa estar a até 9m de uma fonte de água (como um odre cheio) ou uma quantidade razoável de neve ou gelo. Também é possível dobrar água se estiver em um ambiente úmido, como uma sauna ou selva. Para dobrar ar, o avatar precisa dele — não pode dobrar no vácuo. Para dobrar fogo, também precisa de ar, e não pode dobrar se estiver prendendo a respiração. Para dobrar terra, precisa estar a até 9m de uma porção de terra, lama, argila, areia ou pedra equivalente a uma criatura de tamanho Mínimo ou maior.

Empatia Espiritual: o avatar pode fazer testes de Diplomacia com animais e espíritos com Int 1 ou 2, com o bônus indicado na ficha. Ao fazer testes de Diplomacia com animais e espíritos inteligentes, o avatar recebe um bônus de +4.

Estado Avatar: o avatar pode manifestar seu poder total como uma ação completa e um teste bem-sucedido de Meditação (CD 30), ou como uma reação involuntária, a critério do mestre. Quando está no estado avatar, recebe as habilidades abaixo.

(continua...)

alimentos (apenas bebida), *resistência*, *virtude*; (nível 2) *acalmar emoções* (apenas espíritos), *arrombar*, *lufada de vento*, *névoa*; (nível 3) *muralha de vento*; (nível 4) *enfeitiçar monstro* (apenas espíritos), *expulsão*; (nível 9) *projeção astral*. *CD das magias:* 20.

Pontos de Ação: por ser uma criança, Aang começa cada sessão de jogo com 2 pontos de ação extras. Mesmo se estiver sendo usado como PdM, ele ainda tem direito aos 2 pontos de ação, sem que os jogadores recebam PAs como compensação (quaisquer outros PAs usados pelo mestre seguem a regra normal).

Vidas Passadas: Aang pode entrar em contato com suas vidas passadas através de contemplação meditativa. Se for bem-sucedido em um teste de Meditação (CD 25), pode lançar a magia *visão* (substitua o teste de Identificar Magia por Meditação). A critério do mestre, o avatar pode receber os efeitos de uma dessas magias como uma reação involuntária. Apesar de ser um avatar, Korra não tem mais acesso a esta habilidade.

Equipamento: trajes de monge, bordão planador.

*Confira o site da Jambô para as regras de personagens criança.

APPA ND 10

Ainda criança, Aang conquistou a amizade de seu animal espiritual, o bisão voador chamado Appa. Ele o acompanhou em sua hibernação e em toda a sua jornada até o confronto final durante o retorno do Cometa. O mestre pode usar as estatísticas de Appa para outros bisões voadores.

Animal 20, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +19, Ref +12, Von +12.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +27 (1d8+21).

Habilidades: For 32, Des 11, Con 25, Int 2, Sab 14, Car 10.

Perícias: Atletismo +34, Furtividade +2.

Golpe Elemental Aprimorado: Appa pode usar uma ação padrão para usar a manobra empurrar (bônus de +34) contra os testes de manobra de todas as criaturas em um cilindro com 3m de raio e 9m de altura. Ele não precisa se mover.

Lufada de Vento: Appa pode lançar esta magia como uma ação livre, até três vezes por dia, mas apenas uma vez por rodada (CD 22). Ele não pode usá-la se estiver enredado, inconsciente, lento ou paralisado.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, Appa pode fazer uma ação padrão no meio do voo.

(continuação)

- Fica sob efeito de *movimentação livre* e *visão da verdade*.
- Pode usar o dano elemental de todos os elementos normais do dobrador.
- Sempre que usa defesa elemental, o bônus na CA é dobrado.
- Recebe os benefícios de todas as formas de deslocamento elemental cujos pré-requisitos cumpra, mesmo aquelas que não conheça.
- Se puder usar as habilidades golpe elemental ou golpe elemental aprimorado, pode usar qualquer combinação de área e efeito especial.
- Pode lançar magias de modelagem elemental de todos os elementos sem gastar usos diários.
- Uma vez por rodada, pode lançar uma magia de modelagem elemental como uma ação livre.
- Adiciona *controlar o clima*, *nuvem incendiária* e *terremoto* à sua lista de magias de modelagem elemental.

Manter o estado avatar requer muita força de vontade. No fim de cada rodada, o avatar deve fazer um teste de Vontade (CD 10, +2 por teste anterior). Se for bem-sucedido, o estado avatar permanece. Se falhar, o estado termina e o avatar fica caído e exausto. Se havia entrado no estado avatar involuntariamente, também fica inconsciente.

Tanto Aang quanto Korra possuem todas essas habilidades.

KORRA — ND 20

Um prodígio mesmo dentre os avatares, Korra já era capaz de dominar água, terra e fogo desde a primeira infância. Apesar de seu temperamento explosivo ter dificultado a dominação do elemento ar, a garota superou seus antepassados e se tornou o primeiro avatar capaz de utilizar a dobra de metal.

Korra é impulsiva, tem pavio curto e geralmente prefere abordagens mais agressivas à diplomacia. Apesar de sempre ter boas intenções, não foram raras as vezes que a garota se arrependeu de suas decisões apressadas.

Forte, robusta e atlética, Korra tem o biotipo de uma guerreira que treinou arduamente seu corpo desde infante. Sua pele morena, cabelo escuro e olhos azuis evidenciam que ela pertence à etnia da Tribo da Água do Sul.

Infelizmente, o destino de Korra também apresentou um tremendo revés: a batalha contra Vaatu e o Avatar das Trevas destruiu a conexão entre Korra e o espírito da luz Raava, o que quebrou o antigo ciclo de reencarnações do avatar. Apesar de ter a conexão posteriormente restaurada, esse episódio fez com que Korra perdesse permanentemente a habilidade vidas passadas do modelo avatar.

Korra: humana avatar, monge dobradora 16; ND 20; Médio, desl. 9m; PV 172; CA 41 (+8 nível, +5 Des, +6 Con, +10 defesa elemental, +2 talento); corpo-a-corpo: rajada de golpes com ataque desarmado +26/+26 (2d8+17); hab. elemento (água, terra, fogo, ar), empatia espiritual +17, estado avatar, dano elemental, deslocamento elemental (andar pelas paredes, deslizar, empuxo, escavadeira, salto, velocidade, voo), golpe elemental (pasmar por 1 rodada em cone de 4,5m, enredar por 1 minuto em esfera de 3m de raio), golpe elemental aprimorado (separar em cone de 9m, derrubar em esfera com 6m de raio, paralisar por 1 rodada em linha de 30m), modelagem elemental (6/dia), *ver o invisível*; Fort +17, Ref +17, Von +14; For 22, Des 20, Con 22, Int 13, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Acrobacia +24, Atletismo +25, Cavalgar +24, Diplomacia +14 (+18 por Atraente), Enganação +10 (+14 por Atraente), Iniciativa +24, Meditação +33, Percepção +21; Ataque Atordoante (CD 20, 3/dia), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Atraente, Ao Sabor do Destino, Casca Grossa, Deslocamento Elemental Adicional x2, Dobra de Energia, Dobra de Metal, Duro de Matar, Foco em Arma (ataque desarmado), Foco em Perícia (Meditação), Fortitude Maior, Golpe Elemental Adicional x2, Modelagem Elemental Adicional x3, Purificação Espiritual, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Armas Simples, Vontade de Ferro.

Modelagem Elemental: (nível 0) *abrir/fechar*, *consertar* (apenas pedra, cerâmica ou metal), *intuir direção*, *luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação* (exceto colorir e temperar), *purificar alimentos* (apenas bebida), *resistência*, *virtude*; (nível 1) *arma elemental* (apenas flamejante), *criar água*, *criar chama*; (nível 2) *acalmar emoções* (apenas espíritos), *curar ferimentos moderados*, *pirotecnia*; (nível 3) *proteção contra energia*; (nível 4) *controlar água*, *enfeitiçar monstro* (apenas espíritos), *expulsão*, *muralha de gelo*; (nível 5) *compor* (apenas gelo, terra, pedra ou metal), *criar passagens* (apenas em pedra ou metal); (nível 9) *projeção astral*. *CD das magias:* 23.

Poderes de Avatar: veja as caixas nas páginas 78 e 79.

Equipamento: trajes da tribo da água do Sul.

REGRAS ADICIONAIS

A seguir estão três novos talentos e um novo equipamento que complementam a adaptação de *Avatar*.

NOVOS TALENTOS

DESLOCAMENTO ELEMENTAL ADICIONAL (COMBATE)

Você conhece outros métodos para se deslocar com a ajuda de seu elemento.

Pré-requisito: deslocamento elemental.

Benefício: você pode escolher duas novas habilidades de deslocamento elemental, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Especial: você pode escolher esse talento mais vezes. A cada vez, aprende dois novos deslocamentos elementais.

GOLPE ELEMENTAL ADICIONAL (COMBATE)

Você diversificou seus ataques elementais.

Pré-requisito: golpe elemental.

Benefício: você pode construir um novo golpe elemental, desde que seja diferente de seus golpes elementais atuais. Se você for um monge dobrador de 15º nível ou maior, pode criar um golpe elemental com as opções de um golpe elemental aprimorado.

Especial: você pode escolher esse talento mais vezes. A cada vez, pode construir um novo golpe elemental.

MODELAGEM ELEMENTAL ADICIONAL (COMBATE)

Você desenvolveu novas técnicas de uso dos elementos.

Pré-requisito: modelagem elemental.

Benefício: você aprende duas magias de sua lista de modelagem elemental, desde que sejam de nível igual ou menor à metade de seu nível de dobrador. Você também ganha um uso diário desta habilidade.

Especial: você pode escolher esse talento mais vezes. A cada vez, aprende duas novas magias de modelagem elemental, e um uso diário adicional.

NOVO EQUIPAMENTO: BORDÃO PLANADOR

Este bordão aparentemente comum possui um botão secreto, que pode ser apertado (uma ação de movimento) para abrir uma armação de madeira com asas de seda. Um dobrador de ar empunhando um bordão planador com asas abertas pode voar com seu deslocamento normal — mas não pode usar suas mãos, nem atacar com o bordão. Se puder fazer ataques desarmados ou tiver garras nos pés, pode fazer ataques voando, mas se não possuir o talento Pairar, deve pousar imediatamente após atacar.

Arma Simples de Duas Mãos • Preço 100 TO • Dano 1d6 • Crítico x2 • Peso 1kg • Tipo esmagamento.

ERRATA

O Senhor do Fogo sabotou o texto da dobra do relâmpago da edição passada! A seguir está o texto certo. “Além disso, você pode adicionar *convocar relâmpagos*, *proteção contra energia* (apenas eletricidade), *resistência a energia* (apenas eletricidade) e *toque chocante* à sua lista de magias de modelagem elemental.”

RED BOX
Clãs e samurais.
Tragédia e dever.
Sangue e honra.
Viaje a um Japão feudal trágico e sangrento, onde a guerra entre os clãs pode ser sutil e devastadora. Monte e administre sua própria província e clã, com seu próprio daimyo, samurais, geishas e intrigas. Lute e represente a violência e drama das disputas dinásticas.
Do aclamado autor John Wick, Blood & Honor utiliza um sistema de regras simples e elegante, com apostas e narrativa compartilhada para você e seus amigos contarem juntos memoráveis histórias através das gerações.
Blood & Honor
Karo
Takumi
Blood & Honor
PRÉ-VENDA
CLIQUE AQUI PARA COMPRAR
Blood & Honor
UM JOGO DE TRAGÉDIA SAMURAI

texto Pedro Henrique Martins
arte Walter Pax
mapas Victor Bravo

A Ilha do Umbral de Fogo

– Parte Final –

Tremores se espalham pela Ilha do Umbral de Fogo. O céu é poluído com fuligem, o vulcão está em atividade. Khillian está a poucos passos de completar seu ritual e se tornar uno com o elemento fogo.

No clímax da expedição, os heróis devem unir o máximo de aliados que puderem, atacar a fortaleza que protege o Umbral de Fogo e impedir que o vilão conclua seu plano.

Esta é a quarta e última parte de *A Ilha do Umbral de Fogo*, uma aventura para *Tormenta RPG*. Nas três primeiras partes, publicadas nas edições 118, 119 e 120 da *Dragão Brasil*, os personagens viajaram até uma ilha famosa por conter ruínas com tesouros incríveis e a exploraram, por fim descobrindo uma trama maligna envolvendo um portal para o plano elemental do fogo.

Agora, o grupo terá que correr para impedir o vilão. Quanto mais rápidos forem, mais tempo terão na batalha final!

Para jogar esta aventura você precisa apenas do livro básico **Tormenta RPG**, mas se quiser usar os encontros aleatórios, irá precisar do **Bestiário de Arton Vols. 1** e **2**.

Introdução

O grupo é parte de uma expedição a misteriosa Ilha do Umbral de Fogo, lar das ruínas de uma antiga cidadela anã, onde repousa um antigo portal para o Plano do Fogo.

Muitas pessoas de importância estão interessadas no portal, inclusive Khillian, um dos filhos meio-dragões de Sckhar. Seu plano é absorver o poder do fogo e aumentar as fileiras do exército de seu pai com criaturas do elemento.

Tremores começaram a ser sentidos em todos os pontos da ilha, o plano do vilão está prestes a ser concluído. Cabe aos heróis se unirem aos aliados que fizeram durante a expedição para tentar impedir que Khillian tenha sucesso.

A última parte de *A Ilha do Umbral de Fogo* é uma corrida contra o tempo, enquanto os PJs devem invadir e explorar uma fortaleza. Uma típica "exploração de masmorra", mas com um senso de emergência para manter os jogadores agitados.

Parte 1: Recrutando Aliados

Outro tremor se espalha pela ilha. Mais de uma dezena deles ocorreu nos últimos dias. Uma nuvem negra paira sobre o vulcão, e tudo indica que ele está ativo. Os PJs podem descobrir os planos de Khillian através de encontros com seus capangas ou com outros aventureiros da expedição. O vilão uniu suas tropas numa antiga fortaleza no vulcão. Descreva para os jogadores a movimentação no local. Eles devem perceber que invadir a fortaleza sem reforços é suicídio.

Os aventureiros terão algumas horas para unir os aliados que fizeram na ilha. Caso os jogadores enrolem, jogue uma bola de magma neles ou inicie um incêndio, tudo para mostrar que é necessário ter pressa. Veja o quadro na página a seguir para regras sobre os perigos da erupção vulcânica.

A seção a seguir indica os aliados e como serão usados na aventura.

Perigos Vulcânicos

A seguir estão perigos relacionados à erupção que os personagens podem enfrentar.

Bola de Magma

Os personagens são atingidos por uma rocha "cuspida" pelo vulcão. Todos devem fazer um teste de Reflexos (CD 25). Em caso de falha, sofrem 6d6 pontos de dano de esmagamento, 6d6 pontos de dano de fogo e ficam presos sob a rocha. Em caso de sucesso, sofrem metade do dano e não ficam presos.

Uma criatura presa sobre a rocha sofre 1d6 pontos de dano de esmagamento e 1d6 pontos de fogo por rodada, pelo peso e calor. A única ação que uma criatura presa pode fazer é tentar erguer a rocha, o que exige uma ação completa e um teste de Força (CD 25). Várias criaturas podem se unir para levantar a rocha, usando a regra de prestar ajuda.

Incêndio Espontâneo

O calor do ambiente incendeia a vegetação. Os personagens ficam presos num círculo de chamas com 6m de diâmetro. Enquanto ficarem dentro do círculo, sofrem 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Atravessar o círculo causa 4d6 pontos de dano de fogo, mas um teste de Reflexos (CD 25) reduz à metade. Os personagens podem ter outras ideias, como escalar uma árvore ou apagar um trecho do fogo. Peça testes de Atletismo, Sobrevivência e outras perícias para resolver essas ações.

Aliados Oportunos

Muitos PdMs foram encontrados durante esta aventura. Agora, os PJs vão precisar se unir a eles para lidar com Khillian e seus servos. Basicamente, qualquer grupo que os aventureiros tenham ajudado pode auxiliá-los agora, incluindo vilões.

A seguir está uma lista dos PdMs e grupos. Naturalmente, o mestre deve adaptar essa lista de acordo com os PdMs que usou nas partes anteriores da aventura.

- **Capitão Garibaldo e Marujos**
- **Imediato Araturim e Marujos**
- **Pox, O Solitário**
- **O Grupo Adversário**
- **O Grupo Patrocinado**
- **O Grupo Inocente**
- **O Grupo Maligno**
- **Belillis, A Prisioneira**
- **Homens-Sapo**
- **Os Nativos**
- **Os Piratas**
- **Latrodectus, O Rei do Subterrâneo**

Cada grupo acima representa um recurso que os personagens terão para pular um combate ou desafio, assim evitando que percam tempo. Pense no típico companheiro que fica para trás nos animes, assim permitindo que o protagonista (no caso, o grupo de aventureiros) siga para o objetivo final!

Parte 2: A Fortaleza do Umbral de Fogo

A Fortaleza do Umbral de Fogo é uma obra de arte da arquitetura anã, misturando metal, rocha e obsidiana com o típico formato geométrico da raça. O caminho até a construção está limpo, graças ao trabalho dos servos de Khillian que queimaram a vegetação para melhor vigiar o local.

O Muro

Um grande muro com um portão cerca um jardim tomado de lava. Vigiando os muros existem 20 soldados atrás de seteiras. Além disso, sobrevoando, há 2d4 cavaleiros montados em wyverns. Cada cavaleiro possui uma corneta, que irá soar caso aviste intrusos, assim alertando os outros cavaleiros e os soldados. Escalar o muro exige três sucessos em Atletismo (CD 25). O portão possui redução de dano 10 e 30 PV.

Lembre aos jogadores que eles podem usar um dos grupos de aliados para lidar com a situação, para avançar sem perder tempo.

Os Jardins

Do outro lado dos muros, uma ponte flanqueada por estátuas de anões em pedaços passa por cima do jardim tomado por lava. Os PJs ouvem uma mistura de crepitar de fogo e urro de fera quando um dragão de magma surge para defender o local. Este é Rakar (ficha na Parte 3 da aventura), um inimigo perigoso, mas que não precisará ser enfrentado caso já tenha sido derrotado na Parte 3 da aventura.

A Questão do Tempo

Khillian está prestes a terminar seu ritual. Quando encontrarem o vilão, os heróis terão apenas 15 rodadas para derrotar seu guardião e impedi-lo. Porém, esse tempo diminui em uma rodada para cada situação a seguir.

- Sempre que um combate durar mais de 5 rodadas.
- A cada dois cômodos visitados pelos PJs.
- Sempre que caírem em uma armadilha ou falharem em lidar com uma barricada.

Para aumentar a tensão, considere ler o texto desse quadro para os jogadores. É claro que os *personagens* não saberão essas informações, mas se os jogadores souberem, as coisas ficarão mais interessantes na mesa!

O Interior

No fim da ponte, há uma grande porta dupla para o interior da fortaleza. Ela está trancada (Ladinagem CD 25 ou Força CD 20) e é protegida por uma *armadilha ilusória* (CD 18). Uma vez dentro, os personagens encontrarão uma barricada feita de pedras incandescentes, que pode ser ultrapassada por um teste de Acrobacia (CD 20) ou Força (CD 25). Naturalmente, os jogadores podem pensar em outros modos de passar a barricada; o objetivo delas não é deter os personagens, mas *atrasá-los*. Existem várias como está neste andar, marcadas no mapa a seguir.

O interior da fortaleza é repleto de objetos litúrgicos e inscrições que homenageiam Thyatis, Khalmyr e Tenebra. Tudo está bagunçado agora.

Primeiro Andar

A seguir estão as salas do primeiro andar (veja o mapa ao lado). Exceto quando indicado o contrário, role na tabela abaixo para determinar quem (ou o que) protege cada sala.

1. Alojamento dos Soldados

Este alojamento possui vinte beliches com baús. Nos baús (Ladinagem CD 25) os PJs encontrarão um exemplar de cada equipamento dos soldados de Khillian, dos magos dracônicos e da cavalaria montada wyvern.

2. Alojamento dos Elementais

Este alojamento possui um veio de lava no chão, que o torna muito quente. Qualquer personagem aqui irá sofrer 1d6 pontos de dano por rodada. Há um armário com uma porta de metal (causa 2d6 de dano em quem abrir) com equipamentos Grandes.

3. Cozinha

A cozinha da fortaleza é apertada e tem um cheiro agradável. O local conseguia alimentar todos os servos de Khillian, o próprio vilão e vários seres do fogo que chegam ali, o que não é pouca coisa. Nos armários os PJs podem encontrar poções ou itens alquímicos, de acordo com o mestre. Há uma passagem secreta que leva da cozinha para a **área 6**; um teste de Percepção (CD 20) a identifica.

4. A Escadaria de Estátuas

Esta área foi preparada para refrear qualquer invasor que chegue perto demais de Khillian. Várias estátuas enfeitam o cômodo, e funcionam como uma armadilha impossível de ser desativada.

Estátuas Executoras: quatro testes de Reflexos (CD 25) ; cada falha resulta em 1d12+10 pontos de dano de corte; Percepção (CD 20 para +5 no teste de Reflexos); Ladinagem –; ND 7.

Encontros Aleatórios — Fortaleza

D%	Encontro	NE Médio
01-08	1 mímico (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 82)	5
09-12	2 tigres meio-elementais do fogo	7
13-23	2d4 soldados de Khillian e 1 mago dracônico	11
24-30	1d6 golens de magma	8
31-39	1d8 cães do inferno e 1d8 taalags (*Bestiário de Arton Vol. 1*, p. 18 e *Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 115)	9
40-48	1d4 elementais do fogo Enormes (*Bestiário de Arton Vol. 1*, p. 52)	9
49-57	3d6 gárgulas com aparência de anões (*Bestiário de Arton Vol. 1*, p. 64)	9
58-66	1 paraelemental da fumaça ancião (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 92)	11
67-75	1 paraelemental do magma ancião (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 96)	11
76-82	2d4 salamandras guerreiras (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 109)	10
83-91	1 salamandras nobre (*Bestiário de Arton, Vol. 2*, p. 110)	9
92-100	1d4 gigantes de fogo (*Bestiário de Arton, Vol. 1*, p. 72)	12

5. Prisão

Um grupo de celas gradeadas mantém piratas, nativos da ilha, trogs, homens-sapo e anões anciões presos. Um dos inimigos da área vai possuir a chave para abrir as celas, mas um teste de Ladinagem (CD 25) também irá funcionar.

Os prisioneiros não se gostam, mas isso não impede eles de demostrar gratidão aos heróis. Eles vão alertar os heróis sobre o guardião invocado por Khillian. Segundo o que ouviram dos carcereiros, a criatura é capaz de enlouquecer e até matar quem encara seus olhos. Além disso, com três sucessos em Diplomacia (CD 20), um dos grupos de prisioneiros pode se unir aos heróis e auxiliá-los na exploração. Veja a seção *Aliados Oportunos* acima.

6. Sala de Reuniões

Esta sala possui uma grande mesa para reuniões. A mesa possui um belo banquete sob efeito da magia *banquete dos heróis*. Um teste de Identificar Magia (CD 20) revela que toda a sala tem resistência a fogo. Uma ótima forma de impedir que a mobília seja incendiada. Não role encontros aleatórios aqui — não há guardas nesta sala. Entretanto, há uma armadilha contra intrusos.

Gás Anti-Invasor: Fortitude (CD 21) evita; impossível de respirar na névoa, além disso, toda criatura na área sofre 1d6 de dano em Constituição; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 7.

7. Ovário das Salamandras

Este cômodo é um ninho de ovos incandescentes de salamandras. Um grupo de 2d4 salamandras guerreiras protege os filhotes. Elas lutam com fúria, recebendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Um personagem não-Bondoso percebe que os ovos exalam calor e podem ser usados como granadas (dano 6d6 em vez de 4d6).

8. Sala do Trono

A única mudança realizada por Khillian na arquitetura deste local foi retirar um dos dois tronos e deixar um único trono centralizado com uma armadilha. Existe uma passagem secreta nesta área que corta o caminho de grande parte da fortaleza. Ela pode ser detectada com um teste de Percepção (CD 25), porém há uma armadilha logo ao lado.

Desintegrador de Exploradores: Fortitude (CD 18) parcial; 20d6 (ou 5d6 se passar no teste) de dano. caso os PVs do alvo cheguem a 0 ou menos, seu corpo é completamente desintegrado; Percepção (CD 25); Ladinagem (CD 25); ND 10.

Esta área estará bem protegida, por isso o mestre deve rolar a tabela de encontros duas vezes para. Outra opção é adicionar um encontro com o **Grupo Maligno** aqui, caso eles tenham se unido a Khillian durante a aventura.

Segundo Andar

A seguir estão as salas do segundo andar (veja o mapa a seguir). Continue rolando na tabela para saber quem protege cada sala.

9. Aposentos de Khillian

Um grupo fica de guarda na entrada do aposento do vilão. A entrada para o seu quarto foi fortificada e possui mecanismos difíceis de serem vencidos (Ladinagem CD 35, ou Força 30 para abrir a porta).

Dentro, os Pjs encontrarão um cômodo com cheiro doce e muitos tecidos nobres enfeitando o local. Uma mulher de cabelos ruivos e pele parda brinca com uma lamparina em cima da cama.

Seu nome é Surya, e ela é uma efreeti (*B1* p. 67) e uma das esposas de Khillian. Porém, não morre de amores por seu marido. Um grupo esperto pode oferecer libertá-la em troca de ajuda contra o vilão, ganhando um *desejo restrito* nesse caso. Surya também pode transformar o *desejo* em algo terrível, como muitos de seu tipo fazem.

O cômodo possui duas passagens secretas (Percepção CD 20 para a parte norte e 30 para a parte sul) e um cofre que exige três sucessos em Ladinagem (CD 25) para ser aberto. Nele os Pjs encontrarão 100 TL, 1.000 TO, duas varinhas e um *cajado do frio* (módulo básico, p. 265) que o vilão usa para punir elementais que o desapontam.

10. Harém

O harém possui os escravos pessoais de Khillian: quatro mulheres e dois homens, todos de raças diferentes e muito belos. O cômodo é repleto de cortinas, almofadas, óleos, incensos e instrumentos musicais. Um teste de Diplomacia (CD 20) garante informações úteis sobre os vilões com os escravos.

11. Aposento dos Guardas (superior)

Este aposento é usado por Khillian para recompensar os soldados e agentes que o agradam. O aposento norte é feminino e o sul é masculino, porém ambos possuem as mesmas coisas: comida à vontade, camas melhores, cerveja anã e fumo halfling.

12. Templo de Sckahar

Esta sala funciona como um templo dedicado ao Dragão-Rei Vermelho. Ela possui pilares e *incensos da meditação*, porém a característica que mais chama atenção no cômodo é uma imensa estátua do pescoço e cabeça de Sckhar. Qualquer um que já tenha visto sua forma real, ou sua estátua, sabe que esta é uma recriação fiel, exceto os olhos de rubi (1.000 TO cada). Caso invasores tentam qualquer gracinha a armadilha abaixo se ativa.

A Cabeça de Sckhar: Reflexos (CD 20) para metade; cone de 18 m de fogo que causa 12d12+6 de dano; Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 25); ND 8.

Dentro do cômodo os PJs podem encontrar objetos litúrgicos (como os do *Manual do Devoto*) e um manto que imitar asas de dragão fechadas sobre o corpo de quem o veste (*manto do carisma +2*).

13. Laboratório Arcano

Este é um laboratório arcano cheio de poções, itens alquímicos e livros mágicos, alguns escritos pelos próprios elementais do fogo. Se você tiver o *Manual do Arcano*, este é um laboratório de 3ª categoria. O local possui armadilhas em suas maçanetas.

Maçaneta Eletrificada: Fortitude (CD 20) para metade; 6d8 de dano de eletricidade, qualquer aliado a até 1,5 m também é afetado, assim por diante; Percepção (CD 30); Ladinagem (CD 25); ND 9

Toda magia de área nesse lugar tem efeito *potencializado* e fica visualmente diferente graças aos vários elementos mágicos ao redor. Os PJs podem encontrar 2d4 poções médias aqui (normalmente, de cura ou resistência a fogo).

Parte 3: Impedindo Khillian

Após explorar a fortaleza, os PJs correm pelo solo vulcânico cercado de lava até um homem que medita em frente de um portal de obsidiana.

O homem é alto, veste mantos com bordados elegantes, e possui traços belos, com dentes levemente pontudos e olhos amarelados. Trata-se de Khillian, um dos filhos meio-dragão de Sckhar. Ele está protegido por um servo elemental feito de magma; um teste de Conhecimento (arcano) (CD 15) revela que o vilão é um geomante. Ele fala com os heróis. Diz que admira sua força, e explica que está apenas servindo seu pai. Conclui dizendo que, infelizmente, pela glória de Sckhar, a ilha — e todos nela — deverão ser destruídos.

Escondido na lava, está o guardião invocado por Khillian. Um teste de Percepção (CD 25) evita que os PJs sejam pegos desprevenidos pela criatura, uma serpente de fogo voadora, com dezenas de olhos no corpo. O servo já preparou uma ação para lançar *muralha de energia* e proteger Khillian. Os heróis devem derrotar o guardião para impedir o ritual.

Erupção Destruidora

Se os personagens matarem o guardião antes do ritual ser concluído, Khillian foge. Se o ritual for concluído, Khillian se torna um meio-elemental do fogo, mas também foge da ilha. Isso porque ele sabe o que vem a seguir... Após a fuga de Khillian, uma erupção tem início, graças a energia agora descontrolada emanando do portal. A erupção irá destruir a ilha, e matar todos nela.

Impedindo a Erupção	
Dano total a ser absorvido	80d6
Sucesso num teste de Conhecimento (arcano) (CD 30)	–3d6
Sucesso num teste de Conhecimento (religião) (CD 30)	–3d6
Sucesso num teste de Identificar Magia (CD 30)	–3d6
Cada 10 pontos de dano de frio causados diretamente no portal	–1d6

Para impedir a erupção, os personagens devem absorver a energia emanando do portal. Há um total de 80d6 de dano de fogo em energia. Para absorvê-la, um herói precisa se aproximar do portal e escolher uma quantidade de d6 à sua escolha. Ele sofre essa quantidade de dados em dano de fogo.

Após o início da erupção, os personagens têm apenas 1d4+1 rodadas antes que tudo exploda. Se ao fim do prazo ainda houver energia a ser absorvido, o portal explode. A ilha é engolfada por chamas eternas. Se toda a energia tiver sido absorvida, o portal estabiliza e passa a emanar apenas um calor agradável. É possível que um personagem resolva se sacrificar, absorvendo toda a energia e sofrendo dano suficiente para matá-lo. Isso é uma ação gloriosa... e não é necessariamente o fim do herói!

Outras ações podem absorver energia do portal. Um sucesso em um teste de Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião) ou Identificar Magia (todos contra CD 30) indica como manipular as runas do portal e absorve 3d6 pontos de dado. Cada teste exige uma ação completa e só pode ser feito uma vez. Além disso, cada 10 pontos de dano de frio causados diretamente no portal absorvem mais 1d6.

Epílogo

Os PJs voltam de sua exploração. Eles passaram cerca de dois meses envolvidos nesta aventura e quando voltam para a cidade de Collarthan, estão cansados — mas também mais experientes e ricos. Almos irá entrevistar cada um deles, para saber de suas experiências. Os objetivos de Almos são um mistério... por hora.

Esta é uma boa hora para um salto de tempo de alguns meses na campanha, para que o grupo possa vivenciar as transformações dos seus personagens durante a aventura. Se Khillian tiver sido morto e seu corpo tiver sido deixado para trás, ele poderá ser ressuscitado por Sckhar. Nesse caso, não estará nem um pouco feliz com o grupo...

Caso um dos heróis tenha se sacrificado para salvar os outros, absorvendo toda a energia do portal, vai ressurgir em Arton alguns meses depois. Seu corpo agora emana energia, e ele será um meio-elemental do fogo.

Fichas

Soldados de Khillian ND 3

Humano, Plebeu 4/Guerreiro 2, LM; Médio, desl. 6m; PV 34; CA 24 (+3 nível, +1 Des, +7 armadura, +2 escudo, +1 talento); corpo-a-corpo: espada bastarda +11 (1d10+7, 19-20); à distância: besta pesada +7 (3d6+3, 19-20); Fort +5, Ref +4, Von +2; For 18, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +7, Iniciativa +10, Percepção +8; Falange, Foco em Arma (espada bastarda), Usar Armaduras (médias, pesadas), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: espada bastarda obra-prima, escudo pesado, besta pesada obra-prima, virotes de adamante x10, meia armadura.

Mago Dracônico ND 5

Elfo, Evocador 6, N; Médio; desl 9m; PV 30; CA 17 (+3 nível, +3 Des, +1 talento); à distância: arco longo +7 (1d8+3, x3) ou *raio ardente* +10 toque (4d6+6 fogo, 19-20); imunidade a sono, item de poder, visão na penumbra; Fort +4, Ref +6, Von +4 (+4 contra encantamentos); For 8, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano, religião) +12, Identificar Magia +16, Iniciativa +6, Percepção +13; Expert em Varinha, Foco em Raio, Magias em Combate, Mago de Batalha, Vitalidade.

Magias Preparadas: 1º — *mísseis mágicos* x2 (2d4+8); 2º — *esfera flamejante* (2d6+6), *raio ardente* x3 (4d6+6); 3º — *bola de fogo* (6d6+6), *relâmpago* (6d6+9), *voo*. *PM:* 19. CD: 16 + nível da magia.

Equipamento: arco longo obra-prima, flechas x10, varinha de mithral, elixir de mana menor.

Cavalaria Wyvern ND 6

Humano, Plebeu 4/Guerreiro 4, LM; Médio, desl. 6m; PV 48; CA 26 (+4 nível, +1 Des, +8 armadura, +2 escudo, +1 talento); corpo-a-corpo: espada bastarda +13 (1d10+8, 19-20) ou lança montada +12 (2d6+8, x3); à distância: besta pesada +9 (3d6+4, 19-20); Fort +6, Ref +5, Von +3; For 18, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +9, Cavalgar +12, Iniciativa +12, Percepção +10; Combate Montado, Foco em Arma (espada bastarda), Investida Montada, Investida Implacável, Usar Armaduras (médias, pesadas), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: espada bastarda obra-prima, escudo pesado, lança montada de adamante obra-prima, besta pesada, virotes de adamante x10, armadura completa.

Guardião de Fogo ND 11

Monstro 15, N; Enorme (comprido), desl. voo 12m; PV 240; CA 26; corpo-a-corpo: mordida +27 (3d6+20 mais agarrar); hab. agarrar aprimorado, corpo de fogo, faro, imunidade a fogo, metamorfose e paralisia , visão no escuro, vulnerabilidade a frio; Fort +19, Ref +14, Von +10; For 36, Des 16, Con 27, Int 5, Sab 12, Car 10.

Perícias: Iniciativa +10, Furtividade +13, Percepção +8.

Agarrar Aprimorado: se o guardião de fogo acertar um ataque de mordida, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +35).

Corpo de fogo: no início do turno do guardião de fogo, cada criatura a até 3m dele sofre 1d6+7 pontos de dano de fogo.

Engolir: se o guardião de fogo começar seu turno agarrando um personagem Grande ou menor, poderá realizar um teste de manobra (bônus +35) contra aquele personagem como uma ação livre. Se for bem-sucedido, engolirá o personagem. Um personagem engolido sofre 2d6+7 pontos de dano de esmagamento, mais 2d6 pontos de dano de fogo, a cada rodada, e pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do guardião (CA 19). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Olhar do guardião: no início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m do guardião deve fazer um teste de Reflexos (CD 17). Se for bem-sucedido, consegue desviar o olhar. Se falhar, deve rolar 1d6. Se o resultado for 1, o personagem morre (Fort CD 17 evita). Se for 2 ou 3, fica permanentemente cego (Fort CD 17 evita). Se for 4 a 6, o personagem fica confuso por 1d4 rodadas (Von CD 17 evita). Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, –4 na CA, fica desprevenido, metade do deslocamento e –4 em testes de perícia baseados em Força ou Destreza).

Golem de Magma ND 4

Construto 6, N; Médio, desl. 9m; PV 50; CA 22; corpo-a-corpo: pancada +10 (1d8+9 mais 1d6 de fogo); redução de dano 5, visão no escuro; Fort +3, Ref +5, Von +2; For 22, Des 14, Con —, Int —, Sab 8, Car 6.

Perícias: Iniciativa +5, Percepção +8.

Armadura Destruída: quando o golem perde metade de seus PV, sua armadura se quebra e seu núcleo de magma pode ser visto. Quando isso acontece o construto perde 7 pontos de CA (para 15), mas passa e expelir uma fumaça densa, que lhe fornece camuflagem (como a magia *névoa*). Além disso, toda criatura que atacar o golem em corpo-a-corpo passa a sofrer 1d6 de dano por fogo.

Criar Piso Vulcânico: golens de magma podem transformar o chão próximo em chão vulcânico. A cada 1d4 rodadas, com uma ação de movimento, o construto pode transformar qualquer quadrado adjacente em piso vulcânico. Um quadrado de piso

vulcânico é considerado terreno difícil — são necessários 3 metros de deslocamento para entrar em um e criaturas não podem investir nem correr sobre eles. Além disso, qualquer criatura em piso vulcânico sofre 1d6 de dano de fogo por rodada. Este efeito dura 1 minuto, quando então o piso esfria e volta ao normal.

Explosão de Magma: quando é destruído, o golem se dissolve numa porção de magma que ocupa o seu quadrado com o efeito de piso vulcânico.

Imunidade a Magia: o golem de magma é Imune a magias, com as seguintes exceções. Magias que causam dano de fogo curam 1 PV do golem para cada 3 pontos de dano que causariam. Magias de frio afetam o golem normalmente.

Tesouro: nenhum.

Khillian, Filho de Sckhar — ND 10

Elfo meio-dragão, Geomante* 9, LM; Médio, desl. 9m, 18m voo; PV 51; CA 17 (+4 nível, +3 Des); corpo-a-corpo: *bordão do geomante* +10 (1d6+10, 19-20) ou *bordão do geomante* +6 (1d6+10,19-20), garra +5 (1d4+9) e mordida +5 (1d6+9); à distância: *arco longo +1* +9 (1d8+5, x3); imunidade a sono, paralisia e fogo, item de poder, redução de dano 2, visão no escuro; Fort +7, Ref +7, Von +7 (+4 contra encantamentos); For 20, Des 16, Con 17, Int 24, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano, estratégia, geografia, nobreza) +19, Diplomacia +13, Identificar Magia +23, Iniciativa +15, Ofício (alquimia) +19, Percepção +17; Duro de Matar, Magias em Combate, Mago de Batalha.

Magias Preparadas: 1º — *enfeitiçar pessoa*, *mísseis mágicos*; 2º — *cegueira*, *choque estático* (2d8+12) *; 3º — *bola de fogo* Potencializada (9d6+16); 4º — *globo de invulnerabilidade menor*, *polvo humanoide**, *toque do inumano**; 5º — *cone glacial* (10d6+11), *muralha de energia*. *PM:* 33. *CD:* 20 + nível da magia.

Sopro Potencializado: três vezes ao dia, como uma ação padrão, Khillian pode cuspir um cone de 9m de fogo. Todas as criaturas na área sofrem 13d6+6 de dano (Ref CD 17 reduz à metade).

Equipamento: bordão do geomante, arco longo +1, flechas x20, *pergaminho de teletransporte maior*, organizador de pergaminhos.

*Classe e magias apresentadas no *Manual do Arcano*.

Servo Elemental: Espírito 7, N; Grande, desl. 12; PV —; CA 22; corpo-a-corpo: pancada +15 (1d8+11); Fort +8, Ref +9, Von +8; For 24, Des 13, Con —, Int —, Sab 11, Car 10.

Canalizador de magias: Khillian pode usar qualquer magia a partir do servo elemental, inclusive magias de alcance pessoal.

Sem Vida: o servo elemental não sofre dano. Em vez disso, todo dano que ele sofre é dividido pela metade e causado como dano não letal no Khillian.

Leão Meio-Elemental do Fogo — ND 4

Espírito 5, N; Grande (comprido); desl. 18m; PV 30; CA 19; corpo-a-corpo: garra +8 (1d6+7 mais 1d6 de fogo) ou 2 garras +6 (1d6+7 mais 1d6 de fogo) e mordida +5 (1d8+7 mais 1d6 de fogo); agarrar aprimorado, faro, visão no escuro, imunidade a fogo e venenos, vulnerabilidade a frio; Fort +6, Ref +9, Von +3; For 21, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Furtividade +13, Iniciativa +7, Percepção +9.

Agarrar Aprimorado: se o leão acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +11).

Bote: se o leão faz uma investida, pode atacar o mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2.

Dilacerar: se o leão acerta o mesmo alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa 2d6+7 pontos de dano de corte, mais 2d6 pontos de dano de fogo, com as patas traseiras.

Piroclasma: com uma ação padrão o leão pode exalar chamas, causando 6d6 de pontos de dano de fogo a todas as criaturas num raio de 6 metros. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu nível.

Tesouro: nenhum.

Novo Modelo: Meio-Elemental do Fogo

Criaturas tocadas pelo elemento do fogo, que passam a emanar calor e, às vezes, até mesmo chamas e labaredas permanentemente.

Tipo: muda para espírito.

Sentidos: adquire visão no escuro.

Resistências: recebe imunidade a fogo e venenos, mas torna-se vulnerável a frio.

Habilidades: Des +4.

Cura do Fogo: enquanto estiver adjacente a uma fogueira ou outra fonte de fogo natural, você recebe cura acelerada 5 e se torna imune a fadiga.

Incendiar: seus ataques corpo-a-corpo causam +1d6 pontos de dano de fogo.

Piroclasma: com uma ação padrão você pode exalar chamas, causando 6d6 de pontos de dano de fogo a todas as criaturas num raio de 6 metros. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu nível.

Ajuste de Nível: +1.

O WRF É UM EVENTO INTERNACIONAL DESTINADO A PROMOÇÃO E DIVULGAÇÃO DE FORMAS DE ENTRETENIMENTO INTELIGENTE. ESTE EVENTO ABRIGA 5 CATEGORIAS DE DIVERSÃO:

- RPG, ROLE-PLAYING GAMES (JOGOS DE INTERPRETAÇÃO)
- BOARD GAMES (JOGOS DE TABULEIRO)
- CARD GAMES (JOGOS DE CARTAS COLECIONÁVEIS)
- ELETRONIC GAMES (JOGOS ELETRÔNICOS, ENTRE ELES: VIDEO GAMES E JOGOS DE COMPUTADOR)
- LITERATURA FANTÁSTICA

23 E 24 DE SETEMBRO

#WRF2017

LOCAL: FACULDADE OPET AV. PRES. GETÚLIO VARGAS, 892
REBOUÇAS - CURITIBA- PR

PATROCÍNIO

APOIO

Eu, Robô

Jogando com as criações de Isaac Asimov

Publicado originalmente na Dragão Brasil 4 com regras para GURPS, *Eu, Robô* sugeria o uso dos robôs positrônicos de Isaac Asimov como personagens jogadores muito antes dos suplementos oficiais do sistema. Hoje, trazemos a matéria atualizada, com regras para *3D&T Alpha*.

Interpretando um Robô Positrônico

Foram lançados numerosos livros de RPG sobre ficção científica ao longo dos anos. Eles quase sempre traziam regras para a construção de vários tipos de heróis para tais aventuras, como mutantes, alienígenas e ciborgues. Mas, curiosamente, raramente sugeriam usar como personagens uma das mais fascinantes criações do gênero: os robôs.

Isso é bem desculpável. Um robô pode ser praticamente qualquer coisa: uma nave espacial controlada por um cérebro eletrônico é um robô; um braço mecânico em uma fábrica é um robô; um míssil balístico guiado por um computador interno é um robô; até mesmo um golem, uma estátua metálica animada por magia, é um tipo de robô. A variedade é tanta que seria necessário dedicar um livro-suplemento inteiro a personagens robôs. Mas, enquanto alguém não pensa nisso, podemos fabricar nós mesmos nossos heróis robóticos.

Os robôs de Asimov

Isaac Asimov (1920-1992), o "bom doutor", é um nome mundialmente venerado no mundo da ficção científica. Criador da palavra "robótica", também escreveu o livro *Eu, Robô*, onde fez especulações geniais sobre robótica e descreve seus famosos robôs positrônicos. Usando sua obra como referência, podemos resolver muitos problemas na criação de personagens robóticos.

O formato do corpo, por exemplo. Como já dissemos, um robô pode ter qualquer tamanho e formato, o que complicaria um pouco as coisas no jogo. Mas Asimov argumentou que, ao longo de milhares de anos de civilização, construímos uma tecnologia compatível com a nossa anatomia. Nossas ferramentas e veículos têm o tamanho e forma apropriados para uso humano. Se queremos que os robôs se adaptem ao nosso mundo, será melhor que sejam construídos com a nossa forma. Portanto, nossos personagens robóticos terão a boa e velha aparência humanoide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas.

Vantagens dos Robôs

Mesmo humanoide, as características de um robô positrônico não são idênticas às de um ser humano. Eles são mais fortes, rápidos, resistentes e inteligentes do que nós. Além disso, podem ser *customizáveis*. No *Manual 3D&T Alpha*, vemos os Robôs Positrônicos como uma desvantagem de –2 pontos. Nesta adaptação, iremos acrescentar um kit exclusivo para eles, o robô da alvorada.

Robô da Alvorada

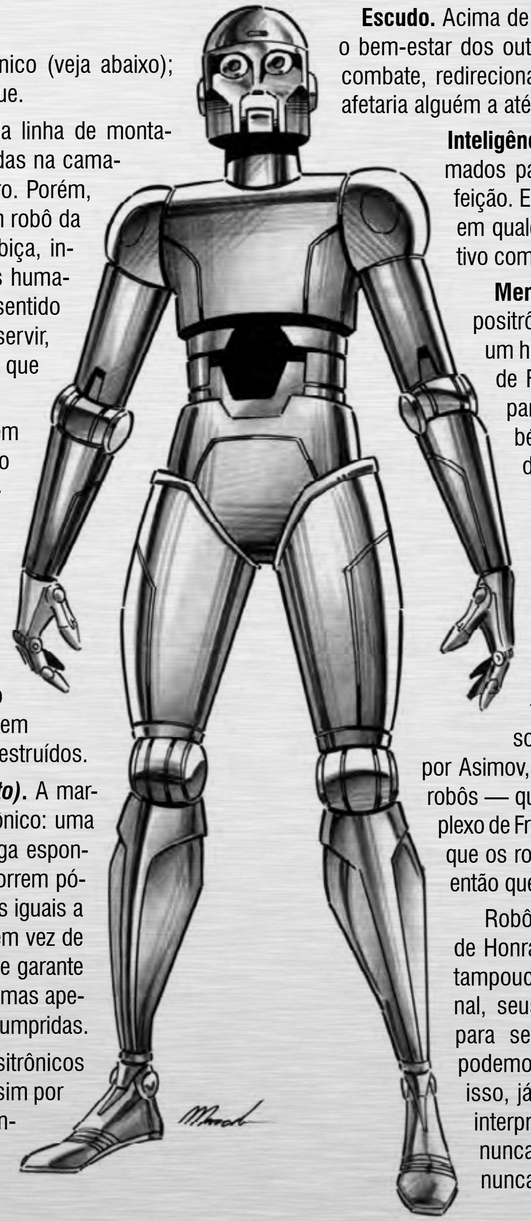
Exigências: Cérebro Positrônico (veja abaixo); Robô Positrônico. **Função**: Tanque.

Todo robô positrônico sai da linha de montagem com as três leis programadas na camada mais profunda de seu cérebro. Porém, isso nunca foi problema para um robô da alvorada. Ambição, avareza, cobiça, inveja… todos esses sentimentos humanos nunca fizeram qualquer sentido para eles. Se seu propósito é servir, apenas quando estão servindo é que podem se sentir completos.

Como construtos, eles não têm necessidades fisiológicas e são imunes a efeitos mentais. Também não morrem realmente, e só envelhecem após milhares de anos. Eles não recuperam Pontos de Vida, mas por mais que tenham sido completamente destruídos, sempre podem ser consertados. Robôs não recebem Pontos de Experiência em aventuras em que tenham sido destruídos.

Cérebro Positrônico (1 ponto). A marca registrada de um robô positrônico: uma esfera blindada contendo uma liga esponjosa de platina-irídio, por onde correm pósitrons — partículas subatômicas iguais a elétrons, mas de carga positiva em vez de negativa. É o cérebro do robô. Ele garante a vantagem Memória Expandida, mas apenas enquanto as três leis forem cumpridas.

Corpo Metálico. Os robôs positrônicos não são cobertos por pele, mas sim por uma armadura metálica. Sua blindagem fornece Armadura Extra contra ataques físicos.



Escudo. Acima de tudo, você preocupa-se com o bem-estar dos outros. Você pode, R vezes por combate, redirecionar para si qualquer dano que afetaria alguém a até 10m de você.

Inteligência Neural. Robôs são programados para executarem tarefas à perfeição. Eles recebem um bônus de +1 em qualquer teste de perícia, cumulativo com outras vantagens e poderes.

Membros Cibernéticos. Um robô positrônico é mais rápido e forte que um humano. Ele considera o dobro de F para erguer peso (mas não para provocar dano). Ele também recebe H+2 para rolagens de Iniciativa e Fuga.

Desvantagens dos Robôs

Robôs não podem adquirir Boa Fama. Os robôs positrônicos são bastante infelizes nesse aspecto, pois na sociedade futurística imaginada por Asimov, existe um preconceito contra robôs — que o autor batizou como Complexo de Frankenstein: as pessoas temem que os robôs se voltem contra elas, ou então que tomem seus empregos.

Robôs não devem possuir Códigos de Honra além das Leis da Robótica, tampouco nenhuma Insanidade; afinal, seus cérebros foram projetados para serem mentes perfeitas. Mas podemos abrir uma exceção para isso, já que nem sempre é divertido interpretar um robô certinho que nunca mente, nunca se acovarda e nunca fica mal-humorado.

Além do mais, Asimov chegou a incutir um certo "charme" em alguns robôs: em seu conto *Razão*, o robô Cutie acreditava que uma máquina tão perfeita quanto ele próprio não podia ter sido construída por "meros humanos", e sim por alguma entidade superior — o que lhe daria a desvantagem Insano: Megalomaníaco.

Existe, entretanto, uma desvantagem mental que *todos* os robôs positrônicos carregam. Ou melhor, *três* delas: as Leis da Robótica de Asimov.

Leis da Robótica

Robôs são superiores aos seres humanos em todos os aspectos. Então, o que os impede de se revoltar contra a raça humana e tomar o planeta?

Os robôs positrônicos não são capazes disso. Asimov imaginou que em seus cérebros haveria certas salvaguardas, mecanismos de segurança que os impedem de agir contra os seres humanos. São as Três Leis da Robótica. *Nenhum* robô deixa a fábrica sem que as Três Leis estejam diretamente gravadas em seus cérebros. São elas:

1) Um robô não pode causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.
2) Um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, desde que essas ordens não entrem em conflito com a Primeira Lei.
3) Um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a Primeira ou a Segunda Lei.

Imagine a dificuldade de um jogador ao interpretar um personagem assim: você pode arrebentar um muro com um soco e arrancar uma árvore com as próprias mãos — mas *não pode* ferir um ser humano! Você é *obrigado* a socorrer qualquer pessoa em perigo, mesmo que para isso precise sacrificar sua própria vida. E também deve obedecer a *qualquer* ordem dada por um ser humano — exceto, claro, se a ordem for para ferir outro ser humano. Mesmo assim, ele pode lhe ordenar que arranque a própria cabeça — e você *teria* que obedecer!

Em termos de jogo, as Leis da Robótica são considerados Códigos de Honra. As duas primeiras leis inclusive constam no *Manual 3D&T Alpha* (p. 41). A última é considerada parte da vantagem única dos robôs: afinal, não faz sentido ganhar pontos por manter a própria integridade.

Regra Opcional: às vezes, um robô desobedece a uma Lei por acidente, ou então é colocado diante de um dilema insolúvel ("Não posso atirar no vilão, mas também não posso deixar que ele mate o refém!"). Quando isso acontece, o robô deve fazer um teste de Resistência: se falhar, seu cérebro positrônico irá sobrecarregar e se fundir em uma massa metálica inútil — e o robô estará morto.

Campanhas

Obviamente, robôs se encaixam bem em campanhas de ficção científica (a menos que você transforme os robôs em golens). Asimov não previu uma data exata para o surgimento dos robôs positrônicos — mas podemos "chutar" que eles estarão disponíveis a partir de 2051.

Por causa das Leis da Robótica, o cenário da aventura deve ser escolhido com cuidado; se apenas um ou dois personagens do grupo forem robóticos, não haverá grandes problemas — mas, no caso de um grupo inteiro de robôs, aventuras na Terra seriam bem problemáticas. Qualquer ser humano seria um inimigo quase impossível de vencer: bastaria ordenar aos robôs que se rendessem! Os robôs teriam que encontrar alguma forma criativa de vencer o vilão, *sem* desobedecer às Leis.

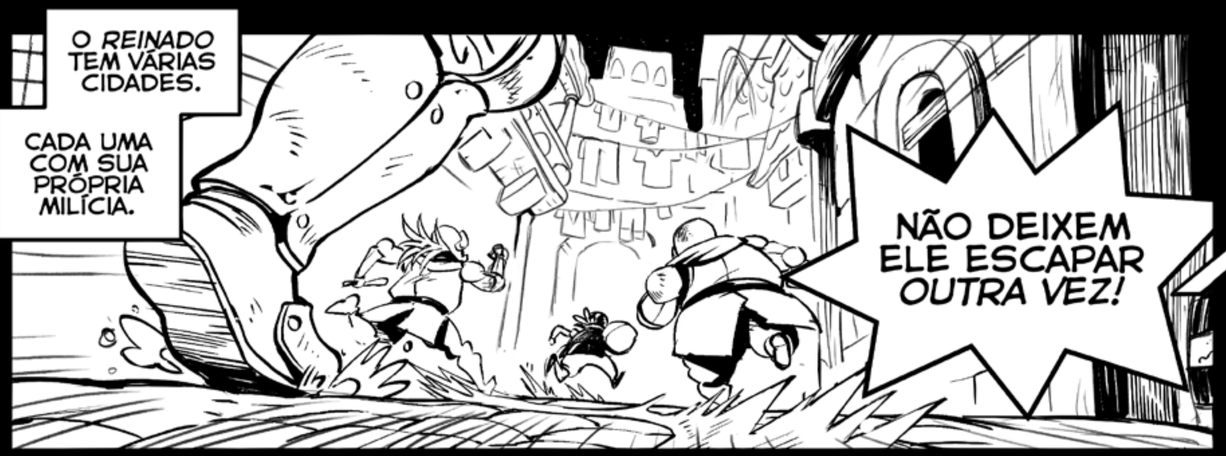
Driblar as Três Leis seria um estimulante desafio intelectual, mas pode ser que o grupo prefira o velho esquema de sair detonando tudo. Se é esse o caso, a aventura poderia ser situada em um lugar onde não houvesse seres humanos — como algum outro planeta. Nenhuma das Três Leis se aplica a alienígenas ou outros robôs, e os heróis robóticos estariam livres para desobedecer, atacar e explodir quaisquer inimigos.

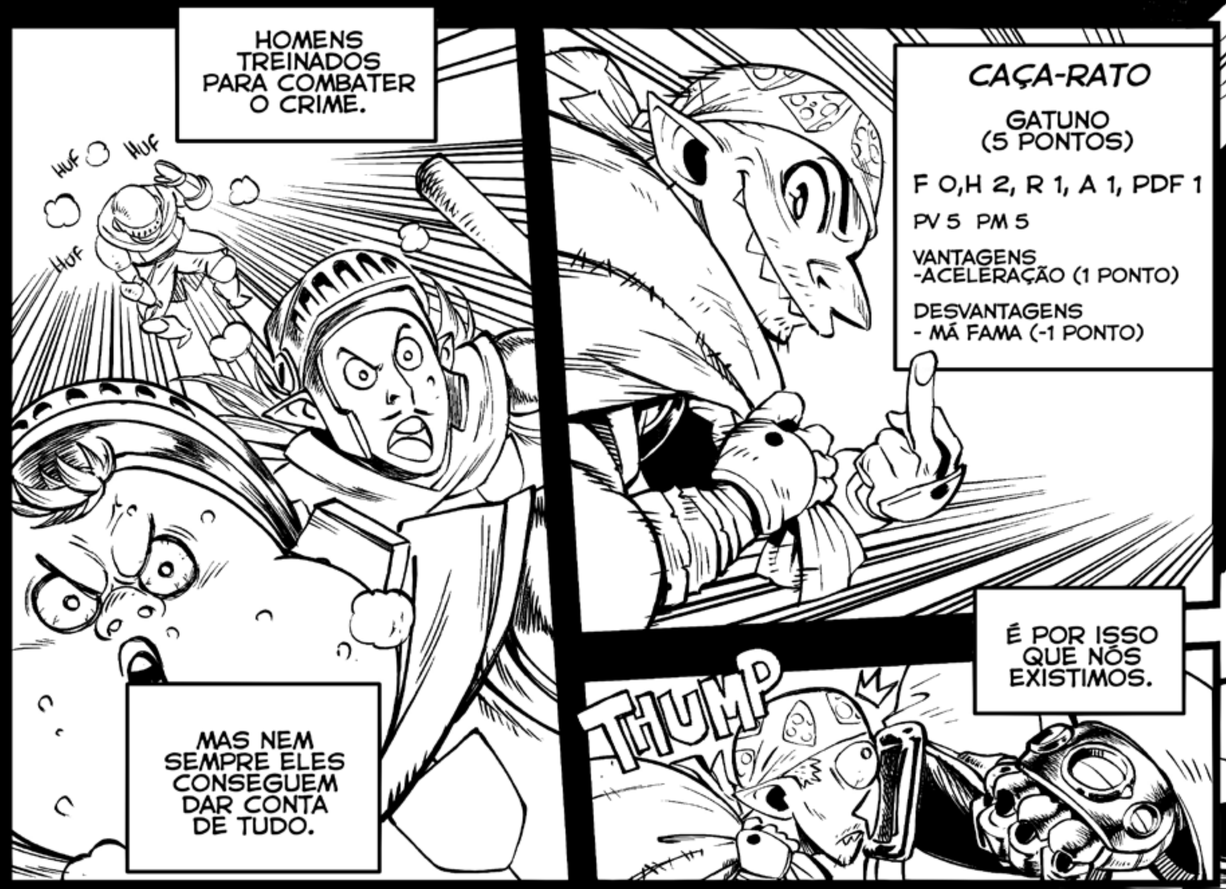
ARMAGEDDON
sobre texto original de PALADINO

Faith™
EM BREVE...

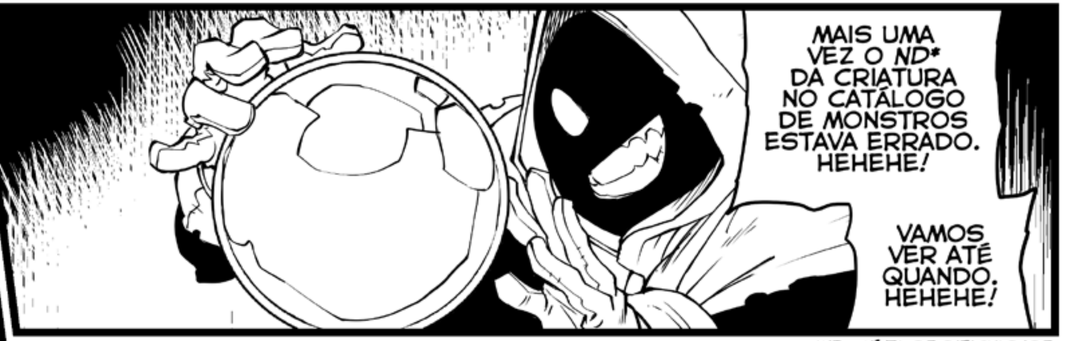
SOMBRAS do REINADO

Roteiro e arte: Lobo Borges

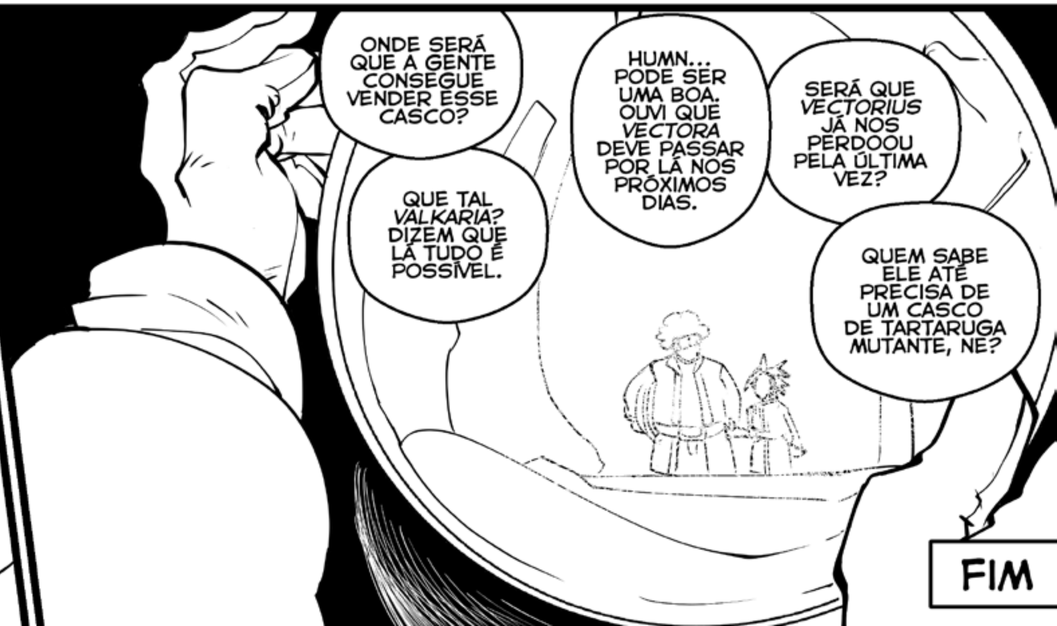




QUEM SABE DESSA VEZ VOCÊ APRENDE.
POXA, FAZ UM TEMPÃO QUE NÃO PEGAMOS NENHUMA MISSÃO TIPO A.
POIS É! JÁ SINTO SAUDADES DAQUELES NINJAS.
NÃO SEJA POR ISSO!
...
TARTARUGA
NINJA MUTANTE DE LANGERIE (15 PONTOS)
EU TINHA UMA VIDA FELIZ COMO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO DO MESTRE ZENFU!
MAS VOCÊS TINHAM QUE IR ATÉ NOSSO LAR E VENCER O MESTRE!
AGORA QUE EU CRESCI, POR CONTA DE MEU ÓDIO, EU VOU VINGAR O QUE VOCÊS FIZERAM!
ESSE ATAQUE GIRATÓRIO É BEM FORTE!
SIM. VAMOS TER QUE IR COM TUDO!



*ND - NÍVEL DE DIFICULDADE



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Weber
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Amendola
Anderson Corte
Anderson Damasceno
Anderson Evangelista
André Bonfim
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arielton Brito
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Bergonzini
Carlos Carvalho
Carlos Daniel
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto De Souza Coutinho
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Cláudio Alê
Claudio Quessada Cabello
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento

Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Souza
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Sousa
Deivid Santos
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Noura
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Fernandes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dubem Dubem
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Vieira Guimarães
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Evandro Gurgel
Everton Soares
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fabricio Siegnord
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Antoniolli
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Junior
Fernando Nepomuceno Salgado
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gilmar Rocco
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Greeg Mariano
Gregory Pereira Barbosa
Grupo Da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Castilhos Nunes
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Henrique
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Rufino
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Dutra Dias
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Hebert J
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Helton Medeiros
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Kpta
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Rafael Lovera
Ives Bernardelli De Mattos
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jamerson Azevedo Da Silva
James Mcbryan
Januario Neto
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson De Oliveira
Jefferson Araujo Dutra
Jimi Melo
João Ciocca
João Guilherme
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
José Lemos Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Jota Sobreiro
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leilton Luna
Leo Correa
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Maciel
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Lucas Arruda

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Lucas Correa Tonon
Lucas Danez
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Teixeira Da Cunha
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Luiz Paulo De Lima
Luiz Wanderley Santos Gomes
Luiza Melki
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Gomes
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Rodrigo Pereira
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Mazo
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Carolino Melo
Matheus Francisco De Souza
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Mathias Barbato Bloch
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Mauricio Rossini Oltman
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Fischer
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mike Wevanne
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Félix
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rocha Cespedes
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Marcelino Matta
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renata C B Lzz
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Telino Neves
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes Dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Akio
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sávio Batista
Sebastião Augusto Pedroso
Sergio Henrique Mello
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shade Graves
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis De Rezende Santos
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tarso Halk
Tayara De Paula Fernandez
Teófilo Augusto Da Silva
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Façanha
Thiago Fernandes Machado
Thiago Henrique
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Roberto
Thiago Zenark Reis
Thomas Delfino Soares
Thyago Athayde
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vauderag Junior
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Camargos
Vinicius Cesar Bellina
Vinicius Dinofre
Vinicius Eduardo
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vitor Bornéo
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Walison Jorge
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Poi
Wesley Francisco Da Silva
Wilckens Monteiro Nascimento
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adonis Oliveira Junior
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Adriano Nogueira
Adriano Peres
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Fernando Borges
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Álisson Morais
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amanda Mattos Della Lucia
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Athus Ferreira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Leão Pereira
Bruno Nascimento
Bruno Pozzi
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Gonçalves
Celso Jesus
Cesar Hitos Araujo
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cleber E Morellato
Cleverton Bueno Dos Santos Júnior
Conrado Domingos Lo Duca
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Dan Ramos
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Sarcinelli
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Denis Denarelli
Derek Moreira
Diego Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Vieira Dias
Eberson Terra
Éder Dzr Fialho
Edgar Cutar Junior
Edgardo Fanor Duarte Mourão
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto

Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erich Chaves
Erick Nunes
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alvim
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Ferraz
Felipe Genú
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Parzianello Zampieri
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Felizz Alcantara
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Haag
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Villalva Neto
Franco Guglielmoni
Fred França
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto Eiji Yoshida
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Nader
Gustavo Reis
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Alves
Henrique Pereira
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Icaro Issa
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Luiz Mantovani Rigotto
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jean Blaskoski
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Lenard Dias
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leondrax
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Antônio Cardoso
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Castro
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Morgana Guimarães
Murilo Melleiro
Natan Wagner
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Teixeira
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Weiss
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues
Renan Rodrigues Cação
Renata Cezimbra
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Potz
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Santos Batista
Rodrigo Sávio
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Coutinho
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tiago Sollero Lang
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Castro De Sa
Victor Gauss Ledur
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius França Basto
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Wagner Elias
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wendel Tytan
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Mais Mulher Maravilha

Na edição passada, nosso Chefe de Fase foi a Mulher Maravilha, com fichas para 3D&T e *Mutantes & Malfeitores*, os melhores sistemas para representar uma super-heroína. Mas a história de Diana e das amazonas de Themyscira se encaixa facilmente num cenário de fantasia medieval. Assim, como extra desta edição, aí vai uma versão da Mulher Maravilha para *Tormenta RPG*. Ela usa o modelo semideus, apresentado na Caverna do Saber desta edição.

Diana luta atacando com sua espada, a *Matadora de Deuses*, e seu escudo *ou* seu chicote, o *Laço de Tanna-Toh*. Quando usando a combinação espada e chicote, uma tática eficaz é correr até seu alvo, derrubá-lo com o chicote, atingi-lo com a espada e então se afastar dele, graças ao talento Ataque em Movimento. Caído e longe de Diana, dificilmente o inimigo conseguirá contra-atacar em seu turno. Se ele estiver usando uma arma de ataque à distância ou se for um conjurador, basta usar o chicote para desarmá-lo ou agarrá-lo, respectivamente, em vez de derrubá-lo. Lembre que para manobras de desarmar e derrubar o chicote fornece um bônus de +4, elevando o bônus de ataque de Diana para +41!

Princesa
Diana de Themyscira — ND 20

Humana semideusa, Ranger 2/Guerreira 2/Paladina de Marah 3/Amazona* 10; Média, desl. 9m; PV 214; CA 44 (+17 nível, +5 Des, +4 escudo, +8 item mágico); corpo-a-corpo: *Matadora de Deuses* +37 (1d8+27, mais 2d6 contra criaturas Malignas, 15-20) e escudo +32 (1d6+23) ou *laço de Tanna-Toh* +37 toque (1d3+28 mais 1d6 de fogo); hab. armadura amazona, aura de coragem, código de conduta, cura pelas mãos 1d8+1, destruir o mal 1/dia (+7 no ataque, +3 no dano), detectar o mal, devoto (Marah), empatia selvagem +9, graça divina, inimigo predileto (monstros +2), nunca ceder, provar seu valor, rainha amazona, rancor ancestral, redução de dano 10/Maligna, saúde divina, vingança amazona; Fort +24, Ref +22, Von +19; For 40, Des 20, Con 24, Int 16, Sab 18, Car 24.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +27, Atletismo +35, Cavalgar +25, Conhecimento (história) +23, Conhecimento (religião) +23, Cura +24, Diplomacia +27, Iniciativa +25, Intuição +24, Percepção +24, Sobrevivência +24; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Piedoso, Atraente, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Derrubar Aprimorado, Domínio da Proteção, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Linguista, Mobilidade, Rastrear, Surto Heroico, Usar Arma Exótica (chicote).

Armadura amazona: quando está usando armadura leve ou nenhuma armadura, Diana aplica todo o seu nível de personagem como um bônus em CA, em vez de apenas metade (já considerado nas estatísticas acima).

Imortal: Diana parou de envelhecer após atingir a idade adulta, e não é afetada por efeitos de envelhecimento. Ela também não precisa comer, dormir ou respirar e é imune a doenças e venenos.

Nunca ceder: pode rolar novamente qualquer teste de resistência feito contra usos da perícia Intimidação ou contra encantamentos. Deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Provar seu valor: uma vez por dia, Diana recebe o talento Treino em Perícia em uma perícia qualquer à sua escolha. Este efeito dura uma cena.

Rainha amazona: +4 em testes de Carisma contra criaturas inteligentes do sexo feminino e redução de dano 10 contra criaturas inteligentes do sexo masculino (não considerado nas estatísticas acima).

Rancor ancestral: +6 nas jogadas de dano e nos testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) do sexo masculino (não considerado nas estatísticas acima).

Vingança amazona: +1 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico em ataques contra oponentes que tenham tentado usar a perícia Intimidação ou efeitos de encantamento contra ela.

Voo: uma vez por dia, como uma ação livre, Diana pode voar com deslocamento 18m por um minuto.

Equipamento: *braçadeiras da armadura +8*, *Chicote de Tanna-Toh* (veja a caixa ao lado), *escudo pesado de mitral +2*, *Matadora de Deuses* (*espada longa de mitral sagrada +4*).

*Classe de prestígio apresentada no suplemento ***Manual do Combate***.

GUILHERME DEI SVALDI

Laço de Tanna-Toh

Este artefato, um presente da Deusa do Conhecimento para as amazonas, é tanto uma arma quanto um instrumento da verdade. Trata-se de um laço feito de pura energia dourada, que queima ao toque.

Em termos de regras, é um *chicote de energia brilhante flamejante +5*. Uma criatura agarrada pelo chicote fica sob efeito da magia *zona da magia* (CD 30 para resistir).